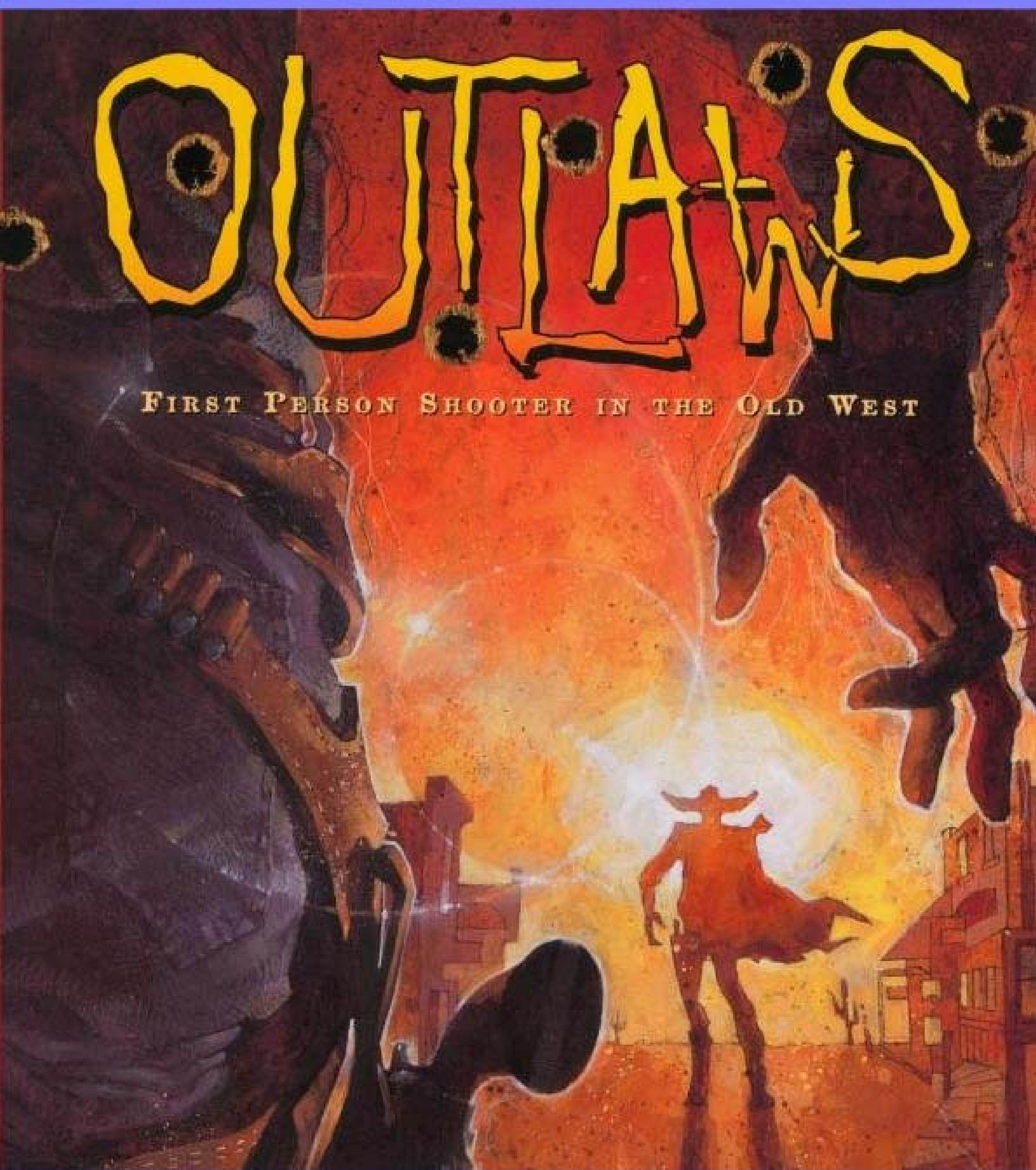
POKE (5)

1/04



* Empire: Wargame of the Century *
* Flight Commander II * Neuronics *
* Tetris 4000 * Jak powstaje POKE? *

Oto przed wami kolejny, piąty numer pisma. Od ostatniego spotkania minęło trochę czasu. Wiele się od tego momentu zmieniło...

Po pierwsze, wystartowała akcja "Pomóż POKE". Odzew zaskoczył nas całkowicie. Co prawda, ilość osób które nas wspomogły nie była zbyt duża (bo i tego można było się spodziewać), to przekazane kwoty przeszły nasze najśmielsze oczekiwania. Szczerze przyznam, że przy dobrych wiatrach liczyłem na 20 złotych. Pomyliłem się o 127 złotych. Takie środki pozwoliły nam na zakup sporej ilości gier.
W nasze ręce wpadły następujące pozycje: Jack Orlando Director's Cut, Larry 7 PL, Planescape Torment PL, Larry Kolekcja PL, Fallout 2 PL, za łączną sumę 87 zł. Niestety, pierwsze recenzje gier z tej puli będzie dopiero w następnym numerze pisma.

Po drugie, chwilowo rezygnujemy z konkursów. Dlaczego? Powód jest bardzo prozaiczny, nie dostaliśmy żadnego zgłoszenia do krzyżówki z numeru czwartego. Żeby chociaż jedna, błędna przyszła, ale nie. **NIC**, kompletne zero.
Tak więc do momentu, aż nie będziemy wiedzieli co i jak z tym fantem zrobić, kolejne konkursy nie mają zbytniego sensu. Dlatego prosimy o wypełnienie ankiety na forum.

A co w nowym numerze pisma? Same świeże smakołyki. Mamy nowego kolegę - Mancubusa, miłośnika cięższego sprzętu, który popełnił dwa teksty - recenzję NAM oraz Flight Commander 2.
A prócz tego min. Neuronics Outlaws, TeenAgent, Tetris4K, Empire: Wargame of the Century. Dla ludzi strapionych brakiem DOSa miniporadnik dotyczący programu DOSBox, a w dziale od redakcji, ciut małym tym razem - "Top 10 gier, którym należą się remake'i" oraz „Jak powstaje POKE”. A prócz tego, standardowo już poczta.

To tyle, do zobaczenia wkrótce.

eof;

Ekipa

Ten numer POKE przygotowali: Maciej Kaczyński, Marcin „Hawk” Król, Grzegorz „Mancubus” Czerski oraz gościnnie TexMurphy.

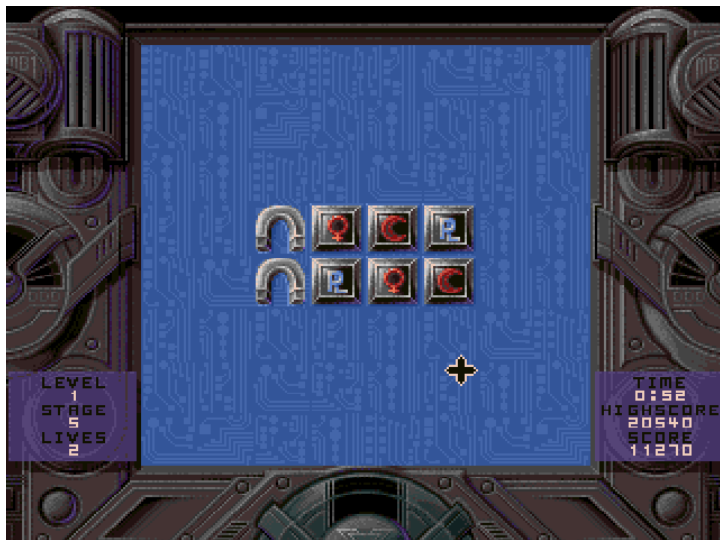
Adres pisma: **http://www.poke.tk**
E-mail kontaktowy: **kontakt@poke.tk**

Redakcja zastrzega sobie publikację (lub nie) wszelkich listów nadesłanych na ten adres, robienie sobie z nich jaj, a także możliwość ich skracania i wycinania wszelkich wulgaryzmów.



Neuronics (Amiga)

Developer: Thalion
Wydawca: Thalion
Rodzaj gry: Logiczna
Rok wydania: 1989



Był czas, gdy pasjonowały mnie gry logiczne, zwłaszcza te bardzo trudne. Gry, po których człowiek miał wrażenie, że ktoś przepuścił mu mózg przez wyżymaczkę. Gry, które potrafiły oderwać od rzeczywistości na bardzo długi czas dzięki połączeniu rozrywki komputerowej z wysiłkiem intelektualnym. Jednym z tytułów, który głęboko zapadł mi w pamięć jest Neuronics firmy Thalion.

Zasady rozgrywki są banalne. Graczowi przedstawiona zostaje plansza wypełniona różnymi symbolami. Celem gry jest oczyszczenie planszy ze wszystkich elementów. Aby to osiągnąć gracz może zamieniać miejscami sąsiadujące ze sobą symbole. Jeżeli dwa lub więcej identycznych symboli zetknie się ze sobą wówczas symbole te znikną (uwaga: kolor symbolu nie ma tu znaczenia).

Aby rozgrywka nie była zbyt banalna, w miarę upływu czasu ilość symboli na planszy będzie wzrastać. Pojawiać się będą również utrudnienia w postaci np. magnesów, uniemożliwiających przesunięcie stykających się z nimi symboli. Dodatkowym ograniczeniem jest także limit czasu, w którym należy oczyścić planszę oraz ograniczona ilość żyć. Rozgrywka może więc okazać się nie lada wyzwaniem, zwłaszcza na wyższych stopniach trudności.
Czas spędzony przy grze może nam umilać miła dla ucha muzyczka, jeżeli jednak planujesz kilkugodzinną partię, lepiej zmienić ją na efekty dźwiękowe, lub w ogóle wyłączyć dźwięk. Oprawa graficzna, jak na grę logiczną nie należy do najgorszych. Kolory są dobrze stonowane i nie męczą oczu. Symbole są na tyle czytelne, że nawet po kilku godzinach gry, nadal dają się rozróżniać. :-)

Reasumując... Jeżeli lubisz gry logiczne i wszelkiego rodzaju wyzwania intelektualne, Neuronics jest pozycją, w którą zdecydowanie powinieneś zagrać. Dysponując czterema poziomami trudności (w każdym ok. 100 plansz), gra potrafi zapewnić znakomitą rozrywkę na długie zimowe wieczory. Została wydana tylko na trzy platformy: Commodore 64, Amiga i Atari ST, ale to chyba nie jest problem dla miłośnika klasyki komputerowej.



Marcin „Hawk” Król

NAM (aka Napalm)

Developer: GT Interactive
Wydawca: GT Interactive
Rodzaj gry: First Person Shooter
Rok wydania: 1998



Podziurawiony jak rzeszoto ostatni potwór osunął się powoli na posadzkę. Duke z drwiącym uśmieszkiem na twarzy przeładował wiernego shotguna, gdy uwagę jego zwróciło dziwne brzęczenie dobiegające ze ściany... lekko zdziwiony skierował się w stronę źródła dźwięku, gdy nagle świat dookoła rozbłysnął gwałtownie, a po chwili ktoś zgasił światło.
Duke czuł się jakoś tak... inaczej. Gorzej.
W głowie łupało tępo, niczym po pamiętnej imprezie z tanim alkoholem nabytym od jakiegoś szczurowatego facecika z dziwnym akcentem. Zdegustowany tym dość przykrym wrażeniem otworzył oczy, by czym prędzej wybałuszyć je ze zdziwieniem na otaczający świat. A ten zmienił się nie do poznania! Zamiast niebieskich dżinów i czerwonej koszulki odziany był w gustowne moro, swojski pistolet maszynowy zmienił się w M-16, a najbliższa okolica jako żywo nie przypominała bazy orbitalnej wstrętnych kosmitów. "Shit happens" mruknął nasz blondyn, wyglądając ostrożnie zza koszmarnie wymodelowanej parodii helikoptera. Ostrożność opłaciła się - po chwili z pomiędzy pni dżunglo-podobnego obszaru wychynęła pokraczna kupka pikseli, przypominająca człowieka w trawiastym kapeluszu. Duke wytężył wzrok - kupka pikseli sprężyła się w sobie. Duke zdziwił się - kupka pikseli odpowiedziała ogniem. Duke zdenerwował się nie na żarty; sprawnie wymierzył swoją nową zabawkę w stronę wroga i nacisnął spust. Kupka pikseli sflaczała, próbując teraz oddać swym wyglądem zwłok wroga. "Hm, poza obleśnym wyglądem ten świat nie różni się znacząco od mojego", pomyślał nasz bohater, po czym rozpoczął eksplorację najbliższego otoczenia, przerywaną co chwila kasowaniem natrętnych kupek pikseli. Dziwnym trafem wszystkie drzwi w okolicy były zamknięte na głucho, ale za to w najbliższej piwniczce Duke znalazł same precjoza. Nie, nie były to przednie francuskie wina, ale coś o wiele ciekawszego - M-60, ciężką "kosiarę" zasilaną z taśmy. Szybko wypróbował skuteczność nowej znajdźki na najbliższej dostępnej kupce pikseli i usatysfakcjonowany skutecznością dalej penetrował okolicę. W jednym z baraków natknął się na kolejną kupkę pikseli - tym razem jednak nastawioną o wiele przyjaźniej.
Kupka ta próbowała udawać sanitariusza i, co ciekawe, zdawała się reagować na rozkazy. Miała też inną, o wiele korzystniejszą cechę - gdy znajdowała się w pobliżu, siły witalne naszego herosa regenerowały się. Zachęcony tyloma wspaniałymi innowacjami Duke ochoczo wyskoczył z baraku, rozejrzał się dookoła, dzielnie przyjął na główkę spadający z nieba pocisk moździerzowy, po czym "z taką pewną nieśmiałością" rozerwał się na masę krwistych strzępów.



Tak właśnie będziecie się czuć grając w NAM - bazującą na sławnym "Duke Nukem 3d" strzelankę FPP osadzoną w realiach konfliktu wietnamskiego. Gra występuje też pod tytułem "Napalm". Autorzy gry wciskają nas w buty niejakiego sierżanta Alana "Niedźwiedzia" Masona, którego to CIA poddało działaniu narkotyku zwiększającego potencjał organizmu (nie, nie chodzi tu o fantastyczne erekcje) - zwiększona siła, odporność na ból, i tym podobne cuda nowoczesnej bioinżynierii. Cudną ową legendę dorobili do spłodzonej przez siebie gry panowie z GT Interactive, dokonali zaś tego w dwa lata po premierze Duke'a. Niestety, przez ten czas musieli przebywać chyba w komorze kriogenicznej bądź wiedli żywot ubogich eremitów w głuchych ostępach leśnych, gdyż gra wykonana jest tragicznie. Grafika opiera się na djukowym engine, okraszonym niestety tragicznymi teksturami i równie paskudnymi sprite'ami.
Przeciwnicy są płascy jak deska. Już słyszę te okrzyki sprzeciwu: "a w oryginalnym Duke'u też byli płascy!". Owszem, byli, ale sprite'y stworzono tam tak, aby przynajmniej udawały przestrzenność.

NAM (aka Napalm)

Developer: GT Interactive
Wydawca: GT Interactive
Rodzaj gry: First Person Shooter
Rok wydania: 1998



W NAM Charlie wyglądają jak rozpłaszczone na ścianie postacie z kreskówek Hanna-Barbery. Najlepiej widać to w przypadku gościa strzelającego z jakiegoś działa - przy starciu na małym dystansie potrafi wiercić się nerwowo, pokazując nam to lewy, to prawy profil. Dodatkowo, przeciwnicy nie różnią się zanadto od Duke'owych odpowiedników: ot, nowy wygląd i usunięcie możliwości swobodnego latania. Charlie nie grzeszą też inteligencją: jeżeli wystawicie się na ostrzał, będą pruć bez wytchnienia, nie przesuwając się nawet o milimetr. Gdy schowacie się za jakąś zasłoną, niezdarnie będą próbowali podążyć za wami, zacinając się na każdej przeszkodzie. Jeżeli jeden z przeciwników wejdzie na linię ognia innego, niechybnie zaoszczędzicie kilka pocisków do aktywnej broni. Oszczędzać zaś powinniście, gdyż wrogowie nie pozostawiają po sobie żadnych znajdziek. Ciekawy detal: każdy humanoidalny przeciwnik to odpowiednio przerobiony sprite Duke Nukema.
Dzierżony w prawicy asortyment do przerabiania ruchomych zlepków pikseli na nieruchome nie wyróżnia się od innych fpp-ków niczym nadzwyczajnym, ma jednak jedną ciekawą cechę: nie dźwigamy dziesiątków granatów, min, pocisków rakietowych - o, nie, NAM oferuje nam niezwykle realistyczną rozgrywkę ;) Nasz dzielny commando może nieść na raz tylko 6 granatów, 1 wyrzutnię LAW, 6 pocisków do granatnika, itp. O ile w System Shocku byłbym w stanie zaakceptować takie ograniczenie, to w czystej strzelance, jaką niewątpliwie jest NAM, niskie limity amunicji zwyczajnie denerwują.
Osobny akapit należy się "pomagającym" nam żołnierzom amerykańskim. Reagują oni na rozkazy. Rozkazów tych jest zaiste, oszałamiająca ilość: "idź za mną" i "czekaj na mnie". W zasadzie przydatni są jedynie medycy, ale i oni giną szybko pod naporem przeważających sił wroga. Tak, przeważających, gdyż na większości poziomów przeciwnicy respawnują się. Po wyczyszczeniu kawałka pseudo-dżungli wracamy po leżącą tam amunicję i voila! Ponownie musimy wykosić zastępy Charlie.
Rozgrywka, o dziwo, początkowo jest całkiem emocjonująca. To zasługa głównie hord przeciwników, szczególnie że dość dobrze wtapiają się w tło i często dostrzegamy ich w ostatnim momencie. Dodatkowo, niektórzy z nich potrafią się zaczaić w pozycji leżącej i nagle powstać tuż przed nosem naszego dzielnego komandosa. Jednak wyżynanie hord Charlie nudzi się dość szybko. Plansze są dość monotonne - ot, dżungla, czasami poletko z kilkoma pozamykanymi na cztery spusty domami, czasami rzeczka czy jeziorko, a z rzadka nawet kawałek wybrzeża czy też wnętrze jakiegoś budynku. Część misji rozgrywamy w nocy, i właśnie te są najbardziej upierdliwe - bez noktowizora nie zajdziemy daleko, zaś bateria w tym, jakże przydatnym, gadżecie kończy się wyjątkowo szybko. Misje są niby urozmaicone: przeprawiamy się przez oblężoną bazę sił amerykańskich, atakujemy bazę Vietcongu, przewożący nas helikopter zostaje zestrzelony, przedzieramy się przez teren wroga do punktu ewakuacyjnego, itd. Niestety, wszystkie z nich rozgrywa się identycznie: idziemy wyznaczoną przez autorów ścieżką, strzelamy do hord Charlie, dochodzimy do końca misji, oglądamy krótką animacyjkę (np. spadający helikopter), przechodzimy do następnej misji, i tak w kółko Macieju. Dodatkowo wyjątkowo upierdliwe są obszary będące pod ogniem moździerzowym - nie dość, że pojawiają się często, to obie strony konfliktu wprost uwielbiają celować prosto w naszego biednego herosa.
Ponoć nie istnieje nic, co miałoby same wady. Tak jest i w przypadku NAM, chociaż stosunek zalet do wad dobrze oddaje porównanie do "łyżki czekolady w wiadrze kału". Z rzeczy, które spodobały mi się w grze: miny - po wdepnięciu na takie cacko mamy chwilkę na jej rozbrojenie, jeżeli nam się to nie uda - bum! wracamy do domu w plastikowym worku; obecność innych żołnierzy i - ograniczona, bo ograniczona - możliwość wydawania im rozkazów; pomimo paskudnych sprite'ów prezentujących zarośla czasami udaje się za ich pomocą wyjątkowo zagęścić i utrudnić pole walki; możliwość używania ciężkiej broni na pojazdach.
Podsumowując, NAM a.k.a. Napalm to jedno wielkie nieporozumienie. Gra ma kilka ciekawych pomysłów, wyjątkowo paskudne wykonanie i jest po prostu nudna. Nie polecam jej nikomu, poza masochistami i fanatycznymi wielbicielami Duke Nukem 3d.

Mancubus



Cruise for a Corpse

Developer: Delphine Software
Wydawca: Delphine Software
Rodzaj gry: Przygodowa
Rok wydania: 1991



Zagadki kryminalne to jeden z częściej wykorzystywanych motywów gier przygodowych. Nic w tym dziwnego, gdyż gatunek ten doskonale do tego się nadaje, a i sami gracze bardzo lubią rozwiązywać zagadki tajemniczych zbrodni. Jedną ze starszych gier tego typu jest wydana w 1991 roku przez francuską firmę Delphine *Cruise for a Corpse*.

W grze tej wcielamy się w rolę francuskiego policjanta Raoula Dusentiera, który otrzymał niespodziewane zaproszenie na rejs statkiem należącym do Niklosa Karaboudjana – znanego milionera. Podczas rejsu Raoul zostaje pilnie wezwany przez służącego Karaboudjana, który odkrył, że jego chlebodawcę zamordowano w swoim gabinecie. Po przybyciu na miejsce zbrodni nasz bohater zostaje nieoczekiwanie zaatakowany i ogłuszony. Gdy odzyskuje przytomność okazuje się, że ciało Karaboudjana znikło.

Fabuła gry czerpie z najlepszych wzorców, z łatwością można się w niej dopatrzyć elementów zapożyczonych od mistrzyni gatunku – samej Agathy Christie. Od początku wiadomo, że mordercą jest ktoś z zamkniętego kręgu osób znajdujących się na statku, a w miarę postępów dochodzenia wychodzą na jaw kolejne fakty, oraz to, że odpowiedni motyw mógł mieć niemal każdy. Zresztą samo umiejscowienie akcji gry budzi skojarzenia z konkretną powieścią Christie – „Śmierć na Nilu”. Autorzy nawet nie starali się ukryć źródła swoich inspiracji – na półkach biblioteczki w gabinecie Karaboudjana stoją kryminały niejakiej Tagathy Frisbie... Samo dochodzenie jest bardzo interesujące i sprawia, że im dalej w las, tym większą ma się ochotę na poznanie rozwiązania zagadki.

Jak każdemu domorosłemu Poirotowi, tudzież – w naszym przypadku – Dusentierowi wiadomo, praca detektywa polega na dwóch podstawowych czynnościach: nieustannym pociąganiu za język potencjalnych świadków i podejrzanych oraz nieustannej obserwacji i poszukiwaniu wszelkich śladów, mogących rzucić światło na okoliczności zbrodni. Zabawa w *Cruise for a Corpse* polega głównie na tym pierwszym, dlatego jeśli ktoś nie lubi „przegadanych” przygodówek, niech unika tej gry jak ognia. Dusentier przede wszystkim rozmawia, rozmawia i jeszcze raz rozmawia z uczestnikami rejsu. Wizualnie wygląda to tak, że po rozpoczęciu pogawędki na ekranie pojawia się zbliżenie naszego detektywa i jego interlokutora oraz lista możliwych tematów rozmowy. Ściślej mówiąc, nie jest to lista tematów, a lista pasażerów, o których możemy rozmawiać, wszelkie inne tematy ukrywają się natomiast pod opcją „Other”. W miarę postępów w grze ilość rzeczy, na temat których możemy zasięgnąć języka, systematycznie się powiększa, tak że po jakimś czasie można mieć pewne problemy z orientacją, zwłaszcza, że tematy już omówione nie odróżniają się w żaden sposób od tych „świeżych”. No ale w końcu porządkowanie wiadomości w główce, to jedna z głównych umiejętności, jakimi musi dysponować detektyw.

Oczywiście oprócz prowadzenia rozmów, Dusentier musi uważnie obserwować otoczenie oraz zbierać i właściwie wykorzystywać różne przedmioty. Dzieje się to na głównym ekranie gry, gdzie oglądamy naszego bohatera w klasycznej, trzecioosobowej perspektywie. Po najechaniu myszką na aktywne miejsce zmienia się kształt kursora, a wówczas – po kliknięciu LPM – otwiera się niewielkie menu, z którego wybieramy odpowiednie dla danego przedmiotu czynności, typu „Otwórz”, „Zbadaj”, „Weź” itd. Trzeba w tym miejscu zaznaczyć, że tych „hotspotów” jest w grze ogromnie dużo, a tylko bardzo nieliczne mają jakiekolwiek znaczenie dla rozwoju akcji i ukończenia gry. Z pewnością nie ułatwia to zadania, ale – podobnie jak w przypadku licznych tematów rozmów – dodaje grze realizmu. W końcu detektyw ma <u>szukać</u> właściwych śladów, a nie tylko podnosić już gotowe.

Postępy w dochodzeniu są sygnalizowane w sposób doskonale znany graczom, którzy wcześniej mieli okazję brać udział w innej detektywistycznej przygodzie – The Colonel's Bequest. Każdorazowo po wykonaniu pewnej określonej, właściwej czynności wskazówki zegara gry przesuwają się do przodu, w przypadku *Cruise for a Corpse* o 10 minut. Gra rozpoczyna się o godz. 8.00, a kończy... Nie, nie powiem, kiedy się kończy! Ogromnie mnie irytują



Cruise for a Corpse

Developer: Delphine Software
Wydawca: Delphine Software
Rodzaj gry: Przygodowa
Rok wydania: 1991

tego typu informacje, nieraz podawane w recenzjach. To przecież gracz ma doprowadzić akcję do finału, odkrywając tajemnicę krok po kroku, a taka wiedza wpływa w znacznym stopniu na świadomość, jak blisko rozstrzygnięcia już się znajdujemy. Powiem tylko, że gra jest wystarczająco długa, by czerpać z niej pełną satysfakcję. A wracając do samego wykorzystania zegara gry – osobiście bardzo lubię to rozwiązanie, bo pozwala ono na pewien komfort, związany ze świadomością, iż to co robimy, prowadzi we właściwym kierunku.

Niestety wiążę się z tym również element, który znacząco wpływa na obniżenie grywalności *Cruise for a Corpse*. Jak już wspomniałem, cała gra toczy się na ściśle określonym obszarze statku. Wśród lokacji są tu kajuty pasażerów, pokłady i jeszcze kilka innych pomieszczeń, jak bar czy jadalnia. Są one dostępne o różnych porach, podobnie jak o różnych porach można znaleźć w nich nowe przedmioty, napotkać ludzi itd. A co to oznacza w praktyce? Ni mniej ni więcej tylko to, że podczas całej gry trzeba chodzić po tych samych pomieszczeniach, sprawdzać je i przeszukiwać od nowa, bo zawsze może się w nich pojawić coś nowego. O ile z samym poruszaniem się nie ma problemu – można skorzystać z mapy, która automatycznie przenosi nas do wybranego miejsca – o tyle wielokrotne przeszukiwanie tych samych pomieszczeń staje się po pewnym czasie po prostu nudne, zwłaszcza z uwagi na wspomnianą już znaczną ilość „hotspotów” Na szczęście większa część gry toczy się podczas rozmów, a przedmiotów niezbędnych do odnalezienia nie jest szczególnie wiele. Poza kilkoma wyjątkami – w tym jednym kompletnym idiotyzmem, którego jednak nie będę teraz opisywał – późniejszy sposób ich użycia jest logiczny i oczywisty.

Pod względem technicznym gra – jak na swoje czasy – prezentuje się ciekawie. Autorzy zastosowali w niej system „Cinematique”, który zgodnie z nazwą miał imitować filmowe ujęcia. Widać to najwyraźniej na pokładzie (hmm... i chyba tylko tam), gdy podczas przejścia z jednej lokacji do drugiej detektyw idzie w naszą stronę, a jego sylwetka systematycznie się powiększa, zasłaniając wreszcie cały ekran. Wtedy to było cudo.

Grafika jest całkiem ładna (pamiętajcie, że to VGA z roku 1991!), realistycznie wyglądają zwłaszcza sylwetki postaci, które podczas rozmów poruszają nawet ustami, choć o synchronizacji z tekstem oczywiście można zapomnieć. W trakcie gry można też obejrzeć kilka nieinteraktywnych przerywników, składających się głównie ze statycznych obrazów, ilustrujących niektóre „zeznania”.

Natomiast muzyka jest koszmarna. Przede wszystkim kompletnie nie pasuje do charakteru gry – mamy morderstwo, ciężką atmosferę, a muzyczka przygrywa jak na jarmarku, na dodatek momentami z takimi „riffami”, że przeszywały mnie dreszcze gorsze niż po przejechaniu paznokciami o chropowaty blat. Jako że efekty dźwiękowe sprowadzają się niemal wyłącznie do odgłosu pukania do drzwi i otwierania tychże, można więc w zasadzie pokusić się o wyłączenie dźwięku – to chyba najlepsze rozwiązanie...

Grę można zapisać w dowolnym momencie; liczba slotów na save'y jest co prawda ograniczona, jest ich jednak bardzo dużo – bodajże ze 40. Co najważniejsze w grze nie ma tzw. „dead-endów”, zawsze istnieje rozwiązanie, które pozwoli posunąć akcję gry do przodu. Można co prawda zginąć, ale chyba tylko w dwóch momentach.

Mimo pewnych negatywnych uwag i mając świadomość, że swoista monotonia może po pewnym czasie znudzić wiele osób, uważam Cruise for a Corpse za grę niewątpliwie godną zauważenia. Jeśli ktoś nie boi się staroci i świetnie się bawił przy *The Colonel's Bequest* czy *The Lost Files of Sherlock Holmes*, powinien także ze sporą przyjemnością zagłębić się w rozwiązywanie tajemnicy morderstwa Niclosa Karaboudjana.



TexMurphy

Recenzja dzięki uprzejmości serwisu internetowego „Przygodoskop” (http://www.przygodoskop.gery.pl)



Critical Path

Developer: Mechadeus
Wydawca: Media Vision
Rodzaj gry: Przygodowa
Rok wydania: 1993



Panie i panowie, mam zaszczyt poinformować, że mamy zwycięzcę w kategorii największy gniot tego numeru POKE. Oto przed wami, Critical Path - efekt pionierskich czasów cd-rom'ów, kiedy każda firma chciała wydać przynajmniej jedną pozycję interactive movie. I tak rynek zalewały mniej lub bardziej żałosne pozycje. Oto jedna z tych bardziej.
Gra (jeżeli w ogóle można tu mówić o grze) powstała dość dawno, bo w 1993 roku i w tamtych czasach miała kosmiczne wręcz wymagania. Żeby mieć 256 kolorów w grze, trzeba było posiadać przynajmniej 8MB pamięci RAM, oraz kartę zdolną do wyświetlenia tej palety w rozdzielczości 640x480. Żeby móc w pełni rozkoszować się grą, trzeba było jednak mieć mocne 486, 8MB RAM oraz kartę zdolną w 640x480 wyświetlić 16-bitowy kolor. Co więcej, jest to jedna z pierwszych komercyjnych produkcji, które powstały wyłącznie pod Windows'a. Było to karkołomne podejście, ale tylko w ten sposób udało się na jednej płycie CD zmieścić wersję PC i MAC.
Jak wspomniałem, mamy do czynienia z filmem interaktywnym. Fabuła jest dość standardowa. III Wojna Światowa zniszczyła Ziemię, ci którzy przeżyli próbują się zjednoczyć. Akcja przedstawia się następująco. Jest sobie patrol wojskowy, który sprawdza podejrzaną wyspę. Ty lądujesz bezpiecznie, natomiast drugi helikopter, w którym leci Kat i jej partner, zostaje strącony w pewnej odległości od ciebie (przeżywa tylko Kat). Niestety, twój helikopter nie nadaje się chwilowo do użytku, bo coś się popsuło, więc nie możesz ruszyć na ratunek.
To, czego nie można zarzucić Critical Path, to dobrego pomysłu. Wcielamy się bowiem w "anioła stróża" Kat. My siedzimy bezpiecznie w sterowni i mamy do dyspozycji pulpit sterowniczy oraz kamery, i musimy pomagać swojej partnerce wybrnąć z kłopotów.
Tu jednak zalety się kończą, gdyż zabawa ani nie fascynuje, ani nie wciąga. Dziesięć lat temu, jeszcze można było zachwycać się renderowanymi scenkami połączonymi z żywymi aktorami. Nawet fakt, że filmiki zajmują około 1/4 ekranu, niewiele przeszkadzał. Dzisiaj, jednak widać że gra jest biedna jak mysz kościelna i nie ma do zaoferowania nic.
Przez te kilkadziesiąt minut, które zajmie przejście 13 poziomów musimy wcisnąć kilkanaście przycisków (czasami wystarczy nawet jeden na poziom), z których tylko jeden jest godny wspomnienia - otóż Kat straciła chwilowo wzrok i musimy przeprowadzić ją przez rusztowania. W innych pomieszczeniach będziesz musiał np. uruchomić syrenę, czy taśmociąg. Nic, co zbytnio wysiliłoby szare komórki.
Poziom aktorski jest fatalny. Eileen Weisinger, która gra główną rolę jest drewniana do bólu, nie dziwota że późniejsze jej role w zasadzie ograniczały się do scen kaskaderskich. A już aktor grający generała, to szczyt beztalencia (no chyba, że zamiarem było przedstawienie tej postaci jak niedorozwiniętego pięciolatka).
Jednak Critical Path, to nie tylko same wady. Znalazłem również przynajmniej trzy zalety. Po pierwsze, bardzo łatwo się odinstalowuje (w zasadzie wystarczy skasować pliki), po drugie dojście do końca zajmie co najwyżej godzinę, a po trzecie, jest niemal zupełnie zapomniana. I naprawdę żałuję, że sobie o niej przypomniałem.
W sumie, można byłoby jeszcze tak długo, ale z drugiej strony, po co marnować miejsce i czas, na takie coś jak to. Critical Path jest pozycją, której należy unikać za każdą cenę. Rzekłem.



Maciej Kaczyński

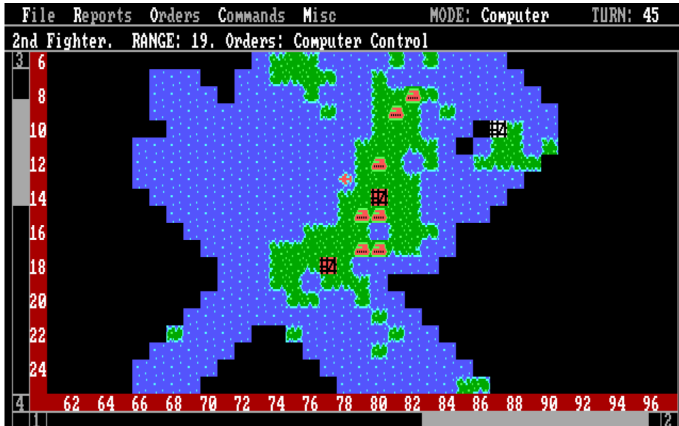
Tipsy

- Aby zainstalować grę (na własne ryzyko), należy ustawić ilość kolorów na 16 bit.
- W katalogu głównym Windows'a jest plik critpath.ini. Liczba przy zmiennej gates, oznacza ile poziomów już mamy za sobą, natomiast g0-g12, to ilość żyć na danym poziomie, które pozostały Kat (nie ustawiaj więcej niż 9).



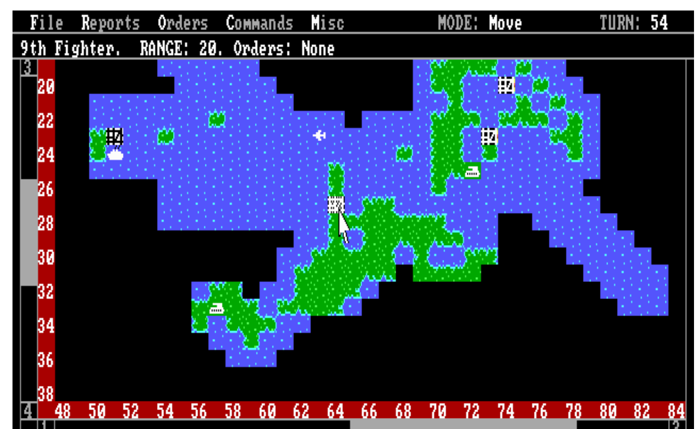
Empire: Wargame of the Century

Developer: Interstel
Wydawca: Interstel
Rodzaj gry: Strategia Wojenna
Rok wydania: 1987



Pierwsza wersja Empire ukazała się hen, hen, dawno, bo w roku 1978 na komputer Apple II. Opisywana tu wersja, to już w zasadzie remake tego tytułu na PC.
Z racji swojego antycznego wieku, raczej nie powinno spodziewać się od gry cudów. Opcje są wyjątkowo podstawowe. Możemy sobie wybrać w ile osób chcemy naraz grać (do trzech), czy ma to być komputer (a jeżeli tak, to jak dobrze ma grać). Można również zdecydować czy chcemy grać na jednej z przygotowanych map, czy wygenerować nową, oraz wybrać grę przez email. Później już przechodzimy do samej gry.
Empire, jak przystało na grę wojenną, jest strategią turową. Niestety, na pewno nie można jej nazwać rozbudowaną. Nie ma wydobywania surowców, dyplomacji, dbania o morale, zapasów czy badań naukowych. Jest natomiast budowanie jednostek, odkrywanie mapy, zdobywanie miast i walka z przeciwnikiem. Nawet arsenał trudno nazwać dużym. Zaledwie jeden rodzaj wojsk lądowych, myśliwce, oraz kilka rodzajów statków (min. łódź podwodna, niszczyciel czy lotniskowiec). Każda z jednostek różni się nie tylko siłą ognia i zastosowaniem (myśliwcami nie zdobędziemy miast), ale również czas potrzebny do budowy.
Gra nie wymaga jakiejś wymyślnej taktyki. Trzeba po prostu jak najszybciej zajmować "wolne" miasta i powiększać swoją armię. By koniec końców zmierzyć się z przeciwnikiem. Komputer zresztą stosuje tę samą metodę i trzeba przyzna że przy takiej ilości dostępnych środków, trudno o lepszą.
Szkoda że gra preferuje raczej niewielkie wysepki, zamiast większych kontynentów. Gra stałaby się bardziej dynamiczna. Bo teraz zbyt wiele czasu traci się na transport morski. Bardzo ciekawym pomysłem jest wprowadzenie paliwa dla samolotów. Bez lądowania może pokonać 20 pól inaczej się rozbije. Prócz lotniskowców, może lądować w dowolnym mieście, które do ciebie należy.

Żeby nieco zautomatyzować grę, możemy każdej jednostce wydać jeden z kilku rozkazów typu, idź, okop się, patroluj teren. Szkoda, że nie można grupować jednostek w większe grupy, znacznie ułatwiłoby zabawę w późniejszych etapach gry, kiedy poruszamy się sporymi armiami. Również przydałaby się możliwość nie produkowania niczego, jeżeli tlko przyjdzie nam taka ochota. Niestety, jesteśmy uszczęśliwiani na siłę i jeżeli po prostu nie potrzebujemy niczego konkretnego, to pozostaje nam jedynie budowa Battleshipów (jeżeli miasto stoi nad wodą i może tworzyć statki). W sumie więcej jakiś niedoróbek nie zaobserwowałem.
Ani graficznie, ani muzycznie gra nie rozpieszcza. Poza tym, gra stosuje dość dziwną rozdzielczość, której nie obsługiwał mi monitor LCD (na szczęście spokojnie działała pod dosboxem w okienku). Jednostki na mapie są przedstawione jako symbole, nie ma żadnych animowanych elementów (jeżeli nie liczyć ognia symulującego walkę jednostek). A muzyka występuje jedynie na ekranie tytułowym. I dobrze, do tego pasowałaby jakaś spokojna ambientowa muzyka, a tej raczej byśmy nie usłyszeli w grze z tego okresu.
Podtytuł (Wargame of the Century) nie jest przesadzony. Każda rozgrywka trwa naprawdę długo, a walka z przeciwnikiem jest zażarta i toczy się o każdą wysepkę i każde miasto. A gra przez maila to chyba z miesiąc może trwać. A tak poważnie, to gra to absolutny klasyk gier wojennych. Nie znać jej, to grzech (choć powinna wystarczyć znajomość z kolejną odsłoną - Empire Deluxe). Mimo sporych uproszczeń, jest to ciągle całkiem przyzwoita pozycja i raczej nadaje się dla ludzi, którzy chcą spróbować swoich sił w nowym gatunku. No i doskonale widać jaki szmat drogi przebyły gry wojenne.



Maciej Kaczyński



Teenagent
Developer: Metropolis Software House
Wydawca: Metropolis Software House
Rodzaj gry: Przygodowa
Rok wydania: 1994

TeenAgent to druga gra polskiej firmy Metropolis Software House. Po słabej (choć entuzjastycznie przyjętej) *Tajemnicy Statuetki*, udało im się wydać coś naprawdę niezłego. Głównym bohaterem jest Marek Hopper, nastolatek, który zostaje zwerbowany przez agencję RGB. Ma im pomóc w rozwikłaniu zagadki znikania całych zapasów złota ze skarbców bankowych.
Czeka nas więc długa i pełna przygód wyprawa. Początkowo będziemy musieli przejść ekspresowe szkolenie w obozie treningowym, a dopiero później będziemy mogli przejść do właściwego zadania. Gra tak właściwie składa się z trzech części - obozu wojskowego, wioski i posiadłości. Dojście do końca nie powinno nikomu zająć więcej niż 10 godzin (i to ze sporym zapasem). To dość mało, szczególnie jak na grę przygodową. A byłoby pewnie i mniej, gdyby niektóre zagadki były lepiej pomyślane, mniej bzdurne. Ot choćby wlanie błota do kubka z kawą, by powalić na ziemię barmana. Albo moment w którym chcemy wydostać kotwicę z dna jeziora. Jeżeli nie klikniemy na nią od razu po pojawieniu się ekranu, to Marek nie będzie mógł jej wziąć. A my się będziemy zastanawiać co takiego potrzebne jest, aby ją wydostać. Jest też parę pixel-huntingów. Na szczęście, spora część problemów przed którymi staniemy są na normalnym poziomie.
To, czego nie można odmówić grze to sporej dawki humoru. Zarówno słownego jak i sytuacyjnego. Nawet dla miłośników Galleghera (to taki wynalazca stworzony przez pisarza Henrego Kuttnera, szczerze polecam) jest mały easter egg. Sporo również jest nawiązań do różnych filmów czy gier (choćby rozważania Marka czy za dużym zegarem jest tajne przejście). Od tej strony, na pewno nie ma nic do zarzucenia TeenAgentowi.
W porównaniu do pierwszej przygodówki Metropolis zaszły ogromne zmiany jakościowe. Miejsce tragicznych skanów zajęła kolorowa grafika z animowanymi postaciami. Co prawda niektóre postaci wyglądają karykaturalnie (choćby kapitan ze śmiesznie narysowaną klatą), a tła wyglądają jakby były skończone w 90% i czekały tylko na końcowe poprawki. Ten ostatni zarzut głównie dotyczy posiadłości. Jak na polskie warunku, to naprawdę dobre efekty. Niestety w porównaniu do zachodnich gier, ciągle kilka lat wstecz.
Interfejs jest minimalistyczny, ale mimo wszystko dość przyjazny. Pełne point'n'click, bez zbędnych komend typu podnieś, otwórz, rozmawiaj. W zależności od tego którym przyciskiem klikniemy, Dziwne, że to co zazwyczaj przyporządkowano lewemu przyciskowi myszki, w *TeenAgencie* jest przypisane prawemu. To dosyć dziwne i trzeba się do tego przyzwyczaić.
Znaczącej poprawie uległa również wersja audio. Co prawda, muzyka nie jest nagrana w najlepszej jakości, ale jest dobrze dobrana do poszczególnych lokacji. Sporo gorzej wypadają odgłosy. Są słabo próbkowane (albo słabo nagrane) a część z nich brzmi sztucznie, jak w amatorskich kreskówkach. Podobnie zresztą jak dialogi w wersji na cd-rom. Teksty wypowiadane są bez jakiejkolwiek intonacji, jakby od niechcenia. W zasadzie ich jedyną zaletą jest to, że można usłyszeć takie "tuzy" polskiego przemysłu growego jak Gulash, Martinez czy Alex. Niemniej grając w wersję bez mówionych dialogów nic nie tracimy.
Niemniej jednak, nie można odmówić grze tego, że dostarcza paru godzin dobrej zabawy. A przecież o to głównie chodzi. No i nie kosztuje zbyt wiele. W zasadzie nie kosztuje nic, bo swego czasu Metropolis udostępniło obydwie wersje za frajer. Kto do tej pory nie grał, może bez problemu nadrobić zaległości.



Maciej Kaczyński



Flight Commander II

Developer: Big Software
Wydawca: Avalon Hill
Rodzaj gry: Strategia
Rok wydania: 1994



Zastanawialiście się kiedyś, jak smutno wyglądałby świat bez samolotów? Podróż przez Atlantyk trwałaby parę dni zamiast paru godzin, Amelia Earhart bawiłaby swoje wnuki, nie mielibyśmy wielu wspaniałych tapet na pulpit, zaś wojskowi nie mieliby możliwości niemal bezkarnego zrzucania tysięcy ton wybuchowego żelastwa na głowy swoich bliźnich.

Ta ostatnia cecha aeroplanów - przenoszenie broni - wyraźnie dominuje w tematyce gier komputerowych, gdyż gier w których można polatać samolotem (lub jakąś jego kosmiczną odmianą) jest bez liku. Z reguły zasiadaliśmy w ich kokpicie, tudzież podziwialiśmy naszą maszynę od strony ogona. Panowie z Big Software postanowili uraczyć graczy inną odmianą lotniczej rozrywki - tym razem całe pole wirtualnej bitwy podziwiamy z góry, kontrolując wszystkie maszyny walczące po naszej stronie. Zamiast symulatora mamy więc grę taktyczną, w dodatku dość niecodzienną - akcja nie toczy się w czasie rzeczywistym, ale w podziale na tury. Przed każdą ustalamy, jakie manewry mają wykonać prowadzone maszyny, zaś po kliknięciu przycisku akcji obserwujemy jak rozwija się sytuacja na wirtualnym niebie. Obsługa gry jest bardzo prosta, wszystkie przyciski są opisane, zaś ich funkcje oczywiste. W grze zawarta jest również baza danych, zawierająca informacje o samolotach (117 - wyłącznie odrzutowce), pociskach rakietowych (52) oraz siłach powietrznych różnych krajów. Co prawda dane nie należą do najświeższych, ale zawsze można dowiedzieć się czegoś o sprzęcie, na którym walczymy. Rozpiętość czasowa gry sięga od czasów wojny w Korei aż do połowy lat dziewięćdziesiątych - dzięki temu możemy równie dobrze polować Sabre'ami na MiGi piętnaste, jak i uganiać się Su-27 za eFami dwudziestymi drugimi.

Grafika nie powala co prawda na kolana, ale wykonana jest starannie i nie odstrasza od gry. Każdy model samolotu ma własną ikonkę, więc od razu można rozpoznać czym nas tu przeciwnik próbuje podgryźć. Wymagania sprzętowe są minimalne - *Flight Commander 2* pracuje nawet na Windows 3.x, tak więc jeżeli zachomikowaliście gdzieś mocne 386, to najwyższa pora je odkurzyć ;). Muzyki co prawda nie stwierdzono - za to w trakcie walki towarzyszą nam typowo lotnicze odgłosy: ryk silników przelatującego odrzutowca, szczekanie działka, dźwięk odpalanej rakiety tudzież nagrania rozmów radiowych pilotów - szczególnie sugestywne jest 'ohhhh, oh yess' po zestrzeleniu wrogiego samolotu. Komputerowy przeciwnik nie jest w ciemię bity i potrafi nieźle zaleźć za skórę; czasami zdarza mu się np. wystawiać własne maszyny na przynętę. Zanim wejdziecie takiemu przyjemniaczkowi na szóstą, zerknijcie czy czasami jego kolega nie stara się wpakować wam w kuper kilku rakiet. Sama gra także nie jest prosta, nawet przy najmniejszym stopniu komplikacji trzeba się czasami nieźle napocić, aby zajść przeciwnika od tyłu - to nie F-15 II, gdzie walka powietrzna ograniczała się do złapania przeciwnika w celownik i odpalenia amraama.

Flight Commander 2 pokazuje, że trzeba się sporo pomęczyć, wypracować odpowiednią pozycję do strzału i dopiero pociągnąć za spust. Sprawę komplikuje też fakt, że w większości misji możliwości naszego sprzętu są dość... ograniczone: a to zawodne rakiety, a to tylko rakiety małego zasięgu, na dodatek mogące atakować tylko z tylnej półsfery, a to maszyny wyposażone wyłącznie w działka... Z grą dostajemy kilka pojedynczych misji, m.in. oparte na filmie "Top Gun", oraz 5 kampanii. W sieci można



dokończenie na stronie 15...



Outlaws

Developer: Lucas Arts
Wydawca: Lucas Arts
Rodzaj gry: First Person Shooter
Rok wydania: 1997



Aż dziw bierze, że na pierwszego (i do dziś w zasadzie jedynego) First Person Shootera dziejącego się na Dzikim Zachodzie, musieliśmy czekać aż do roku 1997, kiedy to Lucas Arts zlitował się nad biednymi graczami i wydał grę **Outlaws**.

Jako że w takich grach wcielamy się pozytywnych bohaterów, twórcy nie mieli innej możliwości i oddali w ręce gracza postać Marshala Jamesa Andersona. Mając 11 lat, był świadkiem śmierci swojego ojca - szeryfa w Tombstone. Już od wtedy było wiadome, że gdy dorośnie stanie na straży prawa i porządku. I tak właśnie się stało. Marshal (różnicy między marshalem, a szeryfem nie będę tłumaczyć, kto jest ciekaw znajdzie samemu odpowiednie informacje) Anderson przez długi czas był chlubą wymiaru sprawiedliwości i przywiódł wielu złoczyńców do odpowiedzialności. Później odszedł na emeryturę, poświęcając cały wolny czas żonie - Annie oraz córeczce - Sarze. Jak się nietrudno domyśleć, idylla nie mogła trwać wiecznie. Pewnego dnia, gdy James wyjechał po zakupy do najbliższego miasta, na jego ranczo napadli bandyci (pod wodzą Matta "Dr. Death" Jacksona), paląc dom, zabijając żonę, i porywając córeczkę.
Marshal James Anderson po raz kolejny musi wymierzyć sprawiedliwość.

Najpierw zacznę od narzekania, żeby później przejść do peanów. To skandal, żeby gra ofiarowała jedynie 9 poziomów. Fakt, niektóre z nich będziemy przechodzić ponad godzinę (szczególnie te na drugiej płycie), ale część da się przejść w maksymalnie 20 minut (choćby pociąg). Dodatkowo, długość ich nie polega wyłącznie na ich rozbudowaniu (bo faktycznie są ogromne), ale przede wszystkim na błąkaniu się po mapie w poszukiwaniu klucza, ew. miejsca gdzie ten klucz użyć. A że zazwyczaj poruszamy się w ciemnościach, w różnych tunelach/kopalniach itp. to nie jest zbyt przyjemne spędzanie czasu. Tak się dzieje już od 5 etapu, od którego poziomy przechodzi się już wolniej. Na całe szczęście dla gracza, twórcy dodali opcję gry multiplayer (zarówno lokalnie jak i przez internet) na kilka sposobów (CTF, DM, Team DM, jeden przeciw wszystkim) oraz misje historyczne, opowiadające o przeszłości Jamesa (które można potraktować jako trening przed właściwą grą). Niemniej sama gra powinna być dłuższa.

Pewne zastrzeżenia można mieć również do silnika, na którym gra hula – jest to ulepszona wersja tego, co mogliśmy oglądać w Dark Forces. Nie muszę chyba mówić, że w 1997 roku, kiedy na rynku pojawiły się Unreal czy Quake 2, gra nie prezentowała się zbyt okazale. Szczególnie, że w tym samym roku Lucas Arts wydało przecież Jedi Knight, który oparty był na nowym silniku, w pełnym 3D. Z drugiej strony nie było chyba komputera, który nie poradziłby sobie z Outlawsami, gdyż wymagania sprzętowe były naprawdę niskie. Poza tym, modele postaci dzięki zastosowaniu bitmap, były bardziej szczegółowe niż to, co było do osiągnięcia za pomocą postaci 3D. Mimo wszystko, kiepskie rozwiązanie patrzenia w górę/dół, bitmapowi przeciwnicy i brak wsparcia dla akceleratorów innych niż Voodoo, nie przysporzyło grze zbyt wielu fanów (dopiero jakieś 2 lata temu Lucas Arts wypuścił patch dający akcelerację przez Direct3D).





Outlaws

Developer: Lucas Arts
Wydawca: Lucas Arts
Rodzaj gry: First Person Shooter
Rok wydania: 1997



Jak już wspominałem, poziomy są bardzo rozbudowane, ale i zakręcone. Niektóre (np. kopalnie) prawie w całości są zupełnie ciemne, więc łatwo w nich stracić orientację. Jasne, są dostępne lampy, ale olej szybko się wyczerpuje, a później jesteśmy skazani na błądzenie po omacku. Brakuje również jakichś choćby małych podpowiedzi, co powinniśmy zrobić. Ot znajdujemy dajmy na to kamienne koło i teraz sami musimy przemierzyć ogromny poziom, w poszukiwaniu miejsca gdzie by go użyć.

No i to w zasadzie tyle, jeżeli chodzi o wady gry. Teraz przejdźmy do zalet.

Po pierwsze KLIMAT. **Outlaws** jest utrzymane w stylu spaghetti-westernów, który podkreślany jest nie tylko samą rozgrywką, ale przede wszystkim muzyką. A muzyka jest po prostu Ge-nial-na. Twórca i kompozytor w jednym - Clint Bajakian stworzył coś na miarę muzyki Ennio Morricone do filmów Sergio Leone z Clintem Eastwoodem. Oczywiście wszystkie ścieżki są nagrane w formie cd-audio, dzięki czemu brzmią wspaniale na każdej karcie dźwiękowej.
Wcale nie gorsze od dźwięku są przerywniki pomiędzy poziomami (poczynając od intra, wprowadzającego nas w całą rozgrywkę). Filmy robią naprawdę wspaniałe wrażenie (co chyba nie powinno dziwić, w końcu to Lucas Arts), są świetnie wyreżyserowane i animowane, choć mogłyby być w lepszej kompresji, bo użyty format Insane niezbyt nadaje się do szybszego ruchu.
Ogromne wrażenie robi również pomysłowość twórców poszczególnych poziomów - dzięki nim obejrzymy miasteczka na Dzikim Zachodzie (sztuk 2), pociąg przemierzający bezkresy prerii, ogromny Kanion, tartak (pełen podziemnych tuneli), fort pośrodku pustkowia, starą kopalnię, pozostałości indiańskiego miasta, czy sporego rozmiaru ranczo. O ile wszystkie podziemne lokacje są dosyć monotonne (piasek, skały, drewno), to na szczególną uwagę zasługuje wystrój domów. A już finałowe ranczo to po prostu majstersztyk. W pokojach stoją stoły, fotele, w kuchni - piec, szafki z naczyniami. Biblioteka faktycznie wygląda jak biblioteka (choć tu akurat efekt zapewniony jest wyłącznie przez bitmapy). Nie ma co, artyści wypełnili swoje zadanie bardzo dobrze.

Żaden FPS nie może się obejść się bez jednego - ogromnej ilości strzelanin. Tu twórcy gry podjęli dosyć ryzykowne podejście, zamiast ludzi-czołgów jak w Quake'u czy Doom'ie, którzy nic nie robią sobie z serii karabinem maszynowym - w Outlaws ginie się po 2-3 strzałach. Dlatego, albo często należy korzystać z opcji save, albo zapomnieć o taktyce "terminatora". Zresztą sami autorzy w instrukcji piszą, żeby często korzystać z opcji kucania i nie stać w miejscu. Szczególnie, że w przeciwieństwie do większości gier tego typu (szczególnie starszych), należy broń przeładowywać (a zapewniam, że nie jest przyjemne skończyć z nie naładowanym coltem w środku strzelaniny). Z niektórych broni możemy strzelać na dwa sposoby (drugi zapewnia większą szybkostrzelność, przy oczywiście szybszym zużywaniu amunicji). A skoro mówimy o broniach, to jest tu dość spory arsenał. Rewolwer .45, strzelba (.44) do której możemy dołożyć lunetę, nóż do rzucania, śrutówki, dynamit (szkoda, że nie powoduje zniszczenia otoczenia) oraz karabin Gatling (najlepsze jest, że po wyborze tej broni, możemy tylko stać





Outlaws

Developer: Lucas Arts
Wydawca: Lucas Arts
Rodzaj gry: First Person Shooter
Rok wydania: 1997



w miejscu- co nie powinno dziwić, w końcu to przodek mini-gunów). Prócz broni, na naszej drodze będziemy mogli skorzystać z kilku udogodnień - kamizelki kuloodpornej (pod postacią żelaznej płyty - pamiętacie "Powrót do przyszłości 3"?), latarnię (w tunelach bardzo przydatna rzecz), apteczki czy "power-up" w postaci gwiazdy szeryfa (coś jak quad damage w Quake'u). Wrogowie są dosyć przeciętni, tzn. mogliby się bardziej różnić od siebie. Poza tym, "dzięki" enginowi opartemu na bitmapach często zostajemy trafieni przez przeciwnika w ogóle nie skierowanego w naszą stronę, co jest trochę frustrujące.

Bez wątpienia **Outlaws** jest jedną z najlepszych strzelanin, które kiedykolwiek powstały. Świetnie oddaje klimat awanturniczych westernów. Ma pewne wady, nie ma co ukrywać, ale koniec końców, nie przeszkadzają za bardzo w zabawie. Największą wadą gry jest to, że spotkać ją to niemal cud. Na aukcjach osiągają zawsze ceny powyżej 100 złotych i trzeba się napocić, żeby stać się jej właścicielem. A granie w ripa to żadna zabawa. Bez muzyki i filmów, ta gra sporo traci.

Maciej Kaczyński



Flight Commander II

Developer: Big Software
Wydawca: Avalon Hill
Rodzaj gry: Strategia
Rok wydania: 1994

...dokończenie ze strony 12

znaleźć także dodatkowe misje oraz edytor do ich tworzenia. Program umożliwia także grę przez e-mail, przydatną gdy pingi nie pozwalają na wymianę poglądów w Falconie 4.0 lub czymś podobnym.
Jak świat długi i szeroki, nie napisano jeszcze gry bez błędów - na szczęście *Flight Commander 2* nie cierpi również na ich nadmiar. Do tych nieprzyjemnych rzeczy zaliczyłbym brak możliwości natychmiastowego zakończenia rozgrywanej aktualnie misji - możemy jedynie zarządzić odwrót, co wiąże się z oczekiwaniem na rozstrzygnięcie walki lub wyjść z gry. Ja chcę możliwości powrotu do menu głównego! Denerwuje też brak możliwości opisania swoich save'ów z kampanii - do dyspozycji mamy jedynie 8 przepisowych znaków nazwy. Purystów będą też irytowały drobne babole w przyporządkowaniu sprzętu - np. możliwość latania na Su-25 w barwach polskich. Chociaż, może się czepiam?

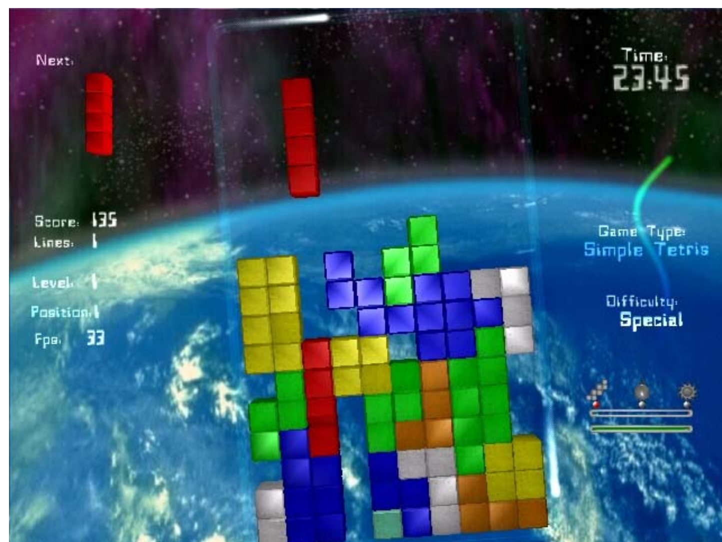
Podsumowując, *Flight Commander 2* to porządna, nie nagryziona za mocno zębem czasu gra. Ze spokojnym sumieniem mogę polecić ją każdemu, kto szuka rozrywki bardziej skomplikowanej niż 'wciśnij lewo, T, spację i poczekaj 10 sekund na trafienie'. Rozrywka na kilka wieczorów zapewniona. Ja zaś marzę sobie nieśmiało o remake'u tego tytułu, z uaktualnioną bazą techniczną, z większą ilością maszyn (śmigłowce? pociski samosterujące? samoloty cywilne?) i rozbudowanym edytorem misji...

Mancubus

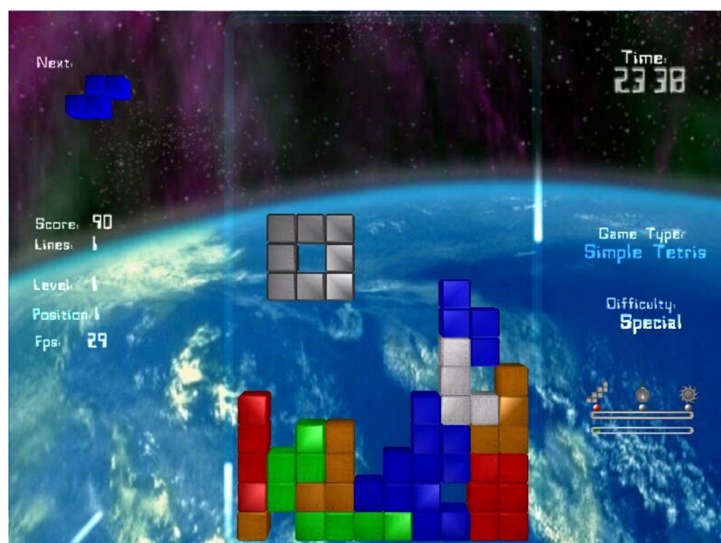
Podobne gry
Achtung Spitfire
Flight Commander
Over the Reich



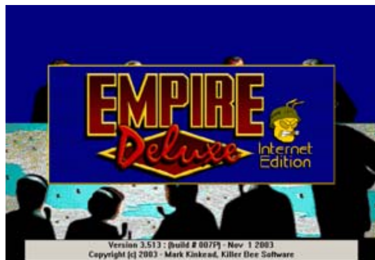
Tetris 4000
Developer: Petrov Sergey
Wydawca: Alawar Entertainment (www.alawar.com)
Rodzaj gry: Tetris
Rok wydania: 2003
Cena: 15 USD / 14 Euro



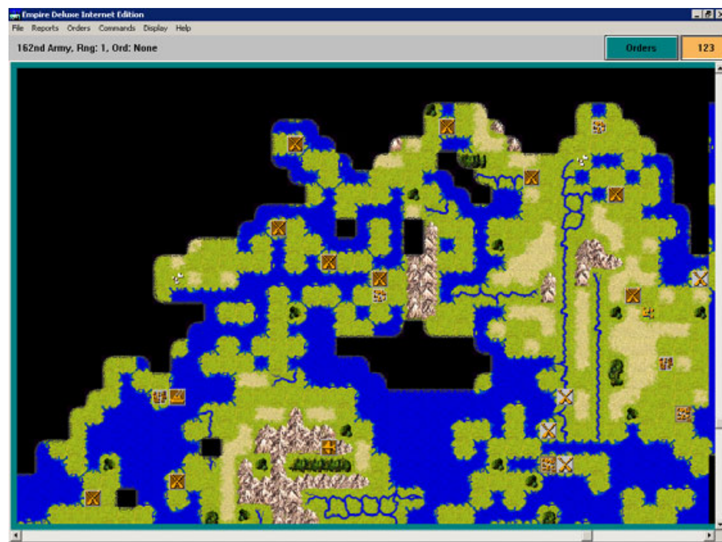
Tetris Company, firma zarządzająca licencjami do Tetrisa, szacuje, że sprzedano ponad 70 milionów gier, w których układa się spadające klocki. Tyle, że informacje opiera wyłącznie na licencjonowanych produktach (a tych jest zaledwie trzydzieści parę). Tak więc liczbę sprzedanych gier można bez problemu podwoić, a wliczając w to pozycje darmowe, nawet potroić. Z dużą dozą prawdopodobieństwa, można uznać Tetrisa, za najlepiej sprzedającą się grę w historii.
Klony Tetrisa można podzielić na dwie kategorie: te, w których starano się pozostać w duchu oryginału, oraz te gdzie autorzy pozwolili sobie dodać coś od siebie.
Opisywany właśnie *Tetris 4000* należy do obydwu kategorii. Wedle uznania, albo można włączyć nowe pomysły, albo można ich nie włączać. A żeby było ciekawiej, to otrzymujemy zamiast jednej gry - dwie, gdyż prócz Tetrisa, możemy pograć w Columns (tu zwane Color Tetris).
To, czemu autor poświęcił najwięcej czasu, to oprawa graficzna. W tle możemy obejrzeć kilka bitmap w wysokiej rozdzielczości (możemy sobie wybrać jeden z kilku wzorów), klocki pokryte są kilkoma teksturami i sprawiają wrażenie 3D, po planszy "plątają" się różne światełka. Kiedy zbijemy linię, a efektownie wybucha (to samo tyczy się po użyciu np. bomby). Na szczęście udało się nie przedobrzyć.
Niestety, wszystkie te fajerwerki nie obyły się bez wzrostu wymagań sprzętowych, które jak na Tetris, są faktycznie wysokie. Autor radzi podchodzić do gry z przynajmniej 700MHz pod maską. I faktycznie, na Duronie700 i GF2MX grało się dość przyjemnie (w 640x480x16bit). Na drugim komputerze (PIV 2GHz GF4MX) początkowo coś było nie tak, gdyż ilość gra z opóźnieniem reagowała na wciskanie klawiszy. Dopiero po przeinstalowaniu systemu, wszystko wróciło do normy.
Muzyczka i odgłosy są całkiem sympatyczne. W czasie gry słyszymy muzykę w midi (rozpoznałem min. *Cheri Cheri Lady*, czy *My Favorite Game* zespołu Cardigans), a kiedy uda nam się jakieś szczególnie niezłe zagranie, gra nas pochwali, itp.
Zasad samego Tetrisa, jak i Columns chyba przybliżać nie trzeba, warto jednak przyjrzeć się nowościom, które zostały zaimplementowane. Bardzo ciekawym pomysłem jest nowy poziom trudności - Special. Polega on na tym, że plansza przechyla się to w lewo, to w prawo, w zależności po której stronie jest położonych więcej klocków.
Poza tym, obok planszy znajdują się dwa paski. Dolny nieubłaganie odmierza czas pomiędzy kolejnymi bonusami, a na drugim możemy zobaczyć na jaki bonus "zasłużyliśmy" niszcząc kolejne poziomy. Niestety, trzeba grać dość agresywnie, żeby udało się zdobyć cokolwiek innego niż dziwnego kształtu klocek (czyli w zasadzie nie zostać ukaranym). Dla każdego, kto lubi mozolnie układać klocki tak, by zbijać co najmniej po 3 poziomy, bardzo trudno spełnić wymagania. A cóż, poza owym klockiem można wygrać? Jeżeli wystarczająco dobrze nam pójdzie, to z nieba spadnie bomba, która rozwali parę klocków, na które spadnie. Drugą przydatną zabawką jest piła tarczowa, która wwierca się w konstrukcję. W miarę postępów w grze czeka nas jeszcze jedna niespodzianka, otóż co pewien czas plansza przewraca się o 180 stopni. Dzięki temu, wszystkie



ciąg dalszy na stronie 18



Empire Deluxe Internet Edition
Developer: Killer Bee Software
Wydawca: Killer Bee Software (www.killerbeesoftware.com)
Rodzaj gry: Strategia Wojenna
Rok wydania: 2003
Cena: 27.5 USD

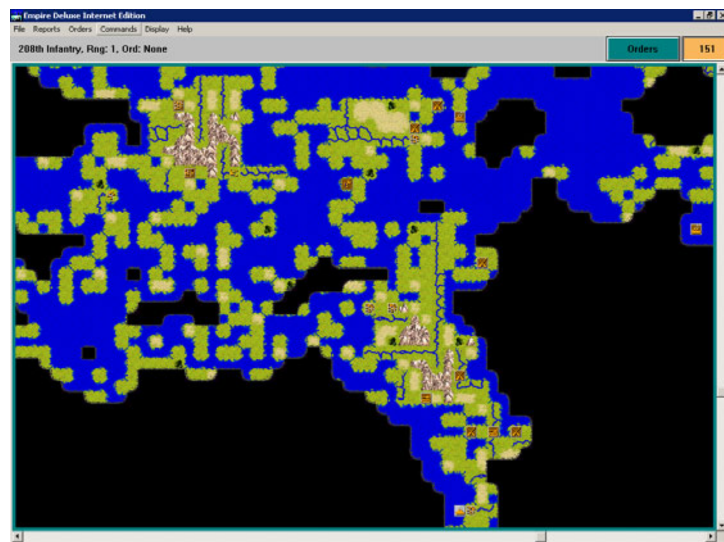


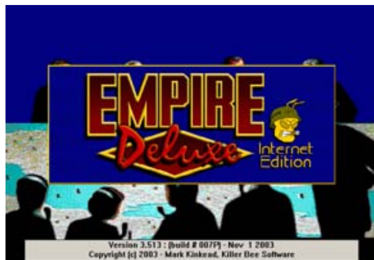
Pod tym przydługawym tytułem kryje się jak dotąd najnowsza odsłona (v.3.5) popularnej i wciągającej gry wojennej Empire. Została zrobiona przez mało znaną firmę Killer Bee Software, które wykupiło jakiś czas temu prawa do tej gry (oraz do Panzer General).

Prawdę mówiąc gra niewiele różni się od Empire Deluxe for Windows. Zaszły naturalnie pewne zmiany w zasadach, oraz grafice. Dodano naturalnie obsługę gry przez internet, poprzez IP (w końcu nazwa do czegoś zobowiązuje).
Podobnie jak w zwykłej wersji Deluxe mamy dostęp w zasadzie nie do jednej, ale do trzech gier.
Wersja Basic, jest przeznaczona dla początkujących graczy, dla których bardziej rozbudowane zasady, mogłyby stanowić przeszkodę. Mapa ma wymiary 50x50 (zamiast maksymalnych 254x254). Nie ma czegoś takiego jak odkrywanie terenu - od razu wiemy co, gdzie i jak. Nawet ilość jednostek jest zredukowana. Są jedynie armia lądowa, transport morski, niszczyciel, krążownik oraz pancernik. Nie ma również różnicy pomiędzy terenem górzystym, a np. rzeką.

W wersji standardowej, dochodzą 3 nowe jednostki - łódź podwodna, samolot i lotniskowiec. Ponadto przestajemy widzieć jednostki jeżeli wyjdą poza zasięg naszego wzroku. Co więcej, łodzie podwodne są niewidzialne dla niektórych jednostek. Ponadto nieco zmieniono zasady produkcji. Wreszcie można sobie dowolnie manipulować tworzonymi mapami. Możemy sobie min ustawić, jak dużo terenu ma być wodą, oraz jakie różnice w szybkości produkcji mogą występować.
Zaawansowane zasady, tak naprawdę nie są znowu tak zaawansowane, choć zmiany w porównaniu do wersji standardowej, są zauważalne. Czołgi (nowa jednostka) nie może poruszać się po górach, a na grząskim terenie porusza się wolniej niż po normalnym. Piechota może budować polowe lotniska, na których mogą siadać bombowce (te z kolei nie mogą lądować na lotniskowcach) i myśliwce. W zależności od terenu na którym stoi jednostka, może zyskać bonus do ataku lub obrony. Mamy większą kontrolę nad tym, jak efektywnie potrafi produkować miasto (np. dzięki nie produkowaniu niczego, późniejsza efektywność rośnie). Dodatkowo dochodzą pewne elementy pseudo-realistyczne: im więcej budujemy jednostek, tym więcej czasu będzie potrzeba na budowę kolejnej. Po prostu zaczyna "brakować" materiałów. Nie jest to może super rozwiązanie, ale zdaje egzamin.

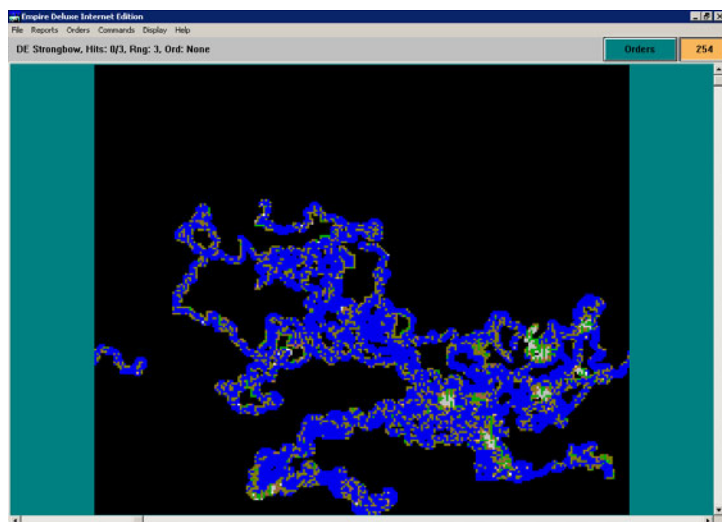
To tyle jeżeli chodzi o zasady. Grafika, jak można zobaczyć na obrazkach jest bardzo spartańska. I to by nie było nawet złe, gdyby był sens na granie w największym przybliżeniu. Niestety na 3 stopniu, na którym opłaca się grać większe potyczki, trzeba czasami mocno się przyglądać, żeby rozpoznać czy ten transport ma jeszcze jakieś wojsko na pokładzie, czy nie. Poza tym, bardzo przydałoby się centrowanie na jednostkę od razu na początku ruchu, bo czasami trzeba się namęczyć jej szukaniem (znowu efekt dużego oddalenia). Owszem, jest przycisk do centrowania, ale takie rzeczy powinny być robione automatycznie.
Dobrze, że chociaż każdemu rodzajowi jednostki towarzyszy inna muzyczka. Jednak, sama oprawa dźwiękowa jest na równie oszczędnym poziomie, co oprawa graficzna. W tym jednak przypadku nie ma co





Empire Deluxe Internet Edition

Developer: Killer Bee Software
Wydawca: Killer Bee Software (www.killerbeesoftware.com)
Rodzaj gry: Strategia Wojenna
Rok wydania: 2003
Cena: 27.5 USD



narzekać.
AI... no cóż... jest lepiej niż w przypadku opisywanej w "normalnej" części *Empire: Wargame of the Century*, szczególnie w wersji zaawansowanej, gdzie oddano do naszej dyspozycji już całkiem słuszny arsenał i ciekawe możliwości.
Na pewno gra idzie w dobrym kierunku. Z każdą kolejną wersją pojawiają się nowe możliwości. Prócz generowanych losowo map, możemy spróbować swoich sił w jednej z kilkudziesięciu stworzonych poziomów i scenariuszy. Scenariusze tym różnią się od map, że są już zdefiniowane dla nich zasady, a także rozmieszczone jednostki, z którymi zaczynamy.

Wielkim niedociągnięciem jest fakt, że w scenariuszach, choćby tych z okresu wojen Napoleońskich, widniały jednostki z normalnego Empire (na szczęście nie ma samolotów czy łodzi podwodnych).
A przecież podmiana tych paru ikonek nie sprawiłaby chyba aż takiego problemu twórcom. Prawda? A kiedy i to nam się znudzi, możemy sami przygotować własne scenariusze w załączonym edytorze misji.
Prawdę mówiąc to dużo ciekawsze zajęcie niż granie na losowo generowanych mapach, gdyż, no cóż... mapy to nadal są raczej archipelagi niż kontynenty.
Empire Deluxe Internet Edition jest całkiem przyjemną strategią, raczej dla tych którzy tęsknią za starymi czasami, albo nowe pozycje ich po prostu odrzucają skomplikowanymi zasadami. Jest dość szybka (choć granie PBEM na mapie 254x254 w dwie osoby może trwać długie dnie, no i dość wciąga.

Werdykt

Warto kupić? Zmian w stosunku do zwykłej wersji deluxe jest niewiele. Dodatkowo twórcy zapowiedzieli już wydanie Empire Deluxe Extended Edition. Cena będzie prawdopodobnie taka sama jak EDIE, a mają dojść nowe zasady, nowe jednostki i możliwości. Moim zdaniem lepiej się wstrzymać.

Maciej Kaczyński



Tetris 4000

Developer: Petrov Sergey
Wydawca: Alawar Entertainment (www.alawar.com)
Rodzaj gry: Tetris
Rok wydania: 2003
Cena: 15 USD / 14 Euro

..dokończenie ze strony 16

puste pola zostają zasypane przez to co jest nad nimi (a w związku z tym, możemy liczyć się z kilkoma "zdobytymi" poziomami). To ostatnie, naturalnie przydaje się tylko w Tetrisie.

Werdykt

Pozostaje więc fundamentalne pytanie - czy warto. Otóż, no właśnie... Jest jedna rzecz która powstrzymuje mnie przed poleceniem *Tetrisa4000*, a mianowicie cena. Niestety, gra jest rozprowadzana na licencji shareware, a autor życzy sobie za pełną wersję 15 dolarów (lub 14 euro, choć w dolarach taniej wychodzi). Jak na Tetrisa, to chyba ciut dużo, w końcu jest tyle doskonałych klonów, dostępnych zupełnie za darmo (choćby Tetrinet). Zawsze jednak można ze strony producenta ściągnąć triala, który posiada wszystkie opcje, choć pozwala na uruchomienie gry tylko 5 razy.

Maciej Kaczyński



Who Shot Johnny Rock?

Developer: Digital Leisure
Wydawca: Digital Leisure
Rodzaj gry: Celowniczek
Rok wydania: 2003



Generalnie *Who Shot Johnny Rock*? nie różni się prawie wcale od pozostałych strzelanek American Laser Games. Kolejna gra, w której oglądamy nagrany wcześniej film, strzelamy do kilkunastu gangsterów, decydujemy gdzie chcemy iść dalej, oglądamy kolejny film i rozwalamy jeszcze więcej gangsterów. I tak w kółko, aż do finałowej konfrontacji. Tu wcielamy się we właściciela agencji detektywistycznej „Kocie Oczy". Pewnego razu przychodzi do nas piękna kobieta (zdjęcie u góry rzecz jasna), która prosi nas o rozwiązanie zagadki śmierci jej narzeczonego, Johnnego Rocka. Po szybkim wprowadzeniu i zabiciu kilku bandziorów, zgadasz się rozgryźć kto zabił znanego muzyka.

No ale, przecież to gra z salonów arcade, tu fabuła nie musi być ani rozbudowana, ani nawet zbytnio logiczna. Najważniejsza jest dobra, zabawa, a w tym tytule jest jej multum (jak w innych grach tej firmy).
Co może zaskakiwać, gra ma dość duże *replayability*, mamy bowiem cztery różne zakończenia i czterech potencjalnych morderców. To coś w stylu wybrania sobie pomocnika w środkowej części gry w *Mad Dogu 2*.

Wersja AD 2003 różni się od starej, dosowej w kilku miejscach. Pierwszą zauważalną różnicą jest naturalnie przeniesienie gry pod Windows'a. Oznacza to jednak, że nieliczni posiadacze oryginalnego PC Gamegun'a American Laser Games, nie będą mogli sobie postrzelać za jego pomocą. Pozostaje granie myszką, bądź zakup nowego pistoletu.

Znacznej poprawie uległa również grafika. Rozdzielczość została podniesiona do 352 x 240 – rozdzielczości MPEG-1 (VCD). W porównaniu do pierwotnej wersji, jest to duża zmiana. Wreszcie widać dokładnie szczegóły postaci, nie ma sytuacji kiedy zastanawiamy się kto i skąd do nas zastrzelił.
Ale ma też to swoje wady. Widać, że gra była składana z małych fragmentów – różne jest nasilenie światła i inne drobne szczegóły. Jasne, nie przeszkadzają one za bardzo w grze, ale są widoczne.

Drugą zmianą w porównaniu do pierwotnej wersji, jest rezygnacja z karabinu Tomphson, na rzecz zwykłego sześciostrzałowca. To, moim zdaniem, nie był dobry wybór. Tommy Gun doskonale pasował do tamtego okresu, a poza tym konieczność kupowania amunicji i dbania o finanse stanowiły pewną odmianę od pozostałych gier tej firmy.

Czy warto sięgać po nową wersję gry? Ci, którzy grali w wersję DOSową, chyba nie mają tu czego szukać. Na pewno znają grę już na wylot, a nowa wersja prócz lepszej grafiki, niewiele ma do zaoferowania. Natomiast miłośnicy, krótkich, acz treściwych gier, mogą rozejrzeć się za *Who Shot Johnny Rock?* Te kilkadziesiąt minut, które zajmie wam przejście gry, to naprawdę fajna zabawa.



Maciej Kaczyński

METROPOLIS software house

TEENAGENT

POKE PORADNIK

CZĘŚĆ I. OBÓZ

Pokaż strażnikowi pójdź w prawo i wejdź do pokoju pułkownika - to te na prawo od kantyny. Po krótkiej rozmowie z wojskowym zostaniesz umieszczony w więzieniu, z którego masz się wydostać.
Po pierwsze, wyrwij sprężynę z łóżka. Spróbuj się pohuśtać na "żyrandolu". Podejdź do drzwi i zacznij przez nie krzyczeć, tak długo, aż nie dostaniesz jedzenia. Wiesz już co robić?
Kabel podłącz do metalowego talerza, włącz prąd i zawołaj pułkownika.
Przysmażysz go nieco, ale przynajmniej będziesz mógł zabrać od niego klucze.
Właśnie przeszedłeś pierwszy test, przed tobą jeszcze dwa.
Drugi polega na wydobyciu hasła ze związanego pułkownika.
Zacznij delikatnie, od rozmowy. Niestety to nic nie da.
Wyjdź więc z pokoju i przejdź się po obozie.
Ze śmietnika zabierz linę, a przy murze postaw sprężynę. Przeskoczysz na drugą stronę po łopatę. Wracając przez mur zabierzesz jeszcze źdźbło trawy i wracaj do pułkownika. Spróbuj go nim (źdźbłem) połaskotać. Jedyne co uda ci się uzyskać, to scyzoryk.
Wyjdź z pomieszczenia i idź ekran w prawo. Scyzorykiem przetnij drut kolczasty, a łopatą wykop przedmiot wystający z ziemi. Okazuje się, że jest to kalejdoskop.
Udaj się w te pędy do strażnika przy bramie i porozmawiaj z nim. W zamian za kalejdoskop dostaniesz gazetę. Przy okazji zabierz mu jeszcze granat. Wróć do pułkownika i pokaż mu gazetę.
Gratuluję, przeszedłeś drugi test.
Pułkownik wysyła cię do barmana - znajdziesz go w kantynie. Idź tam i porozmawiaj z nim.
Dostaniesz kawę i zostaną ci wyjaśnione zasady ostatniego testu - musisz znaleźć ukrywającego się pułkownika.
Spróbuj dostać się na zaplecze, niestety barman nie pozwoli ci tam wejść. Ze stołu (tego po prawej) zabierz okruszki i pójdź do pokoju pułkownika. Faktycznie, jego tam nie ma.
Przymocuj linkę do granatu, a to wszystko do szuflady biurka. Wewnątrz znajdziesz tabletki nasenne. Pójdź do miejsca, gdzie znajduje się błoto. Pomieszaj tabletki nasenne z okruszkami jedzenia i rozsyp wszystko palu. Ptak padnie, a ty go będziesz mógł zabrać.
Spróbuj po linie przejść na drugą stronę. He he... zanim się podniesiesz z błotka, napełnij nim kubek. Teraz możesz wrócić do kantyny.
Wypuść ptaka, żeby usiadł na antenie radiowej, a kiedy barman będzie chciał ptaszysko przegonić, podmień kubki i porozmawiaj z barmanem. Kiedy padnie po wypiciu błota, wejdź na zaplecze. Spójrz na beczki.
Widzisz, tam coś mrugającego? O odnalazłeś pułkownika i wypełniłeś wszystkie testy.

Zostajesz więc wysłany przez szefa RGB, do małego miasteczka żeby przyjrzeć się niecodziennemu bogactwu pewnego biznesmena - Jana Ciągwy.

CZĘŚĆ II. WIOSKA

Od razu przyjrzyj się łódce - w środku znajdziesz złamane wiosło. Udaj się teraz na południe i otwórz drzwiczki samochodu.
Na podłodze, przy progu znajduje się dźwignia otwierająca bagażnik. Pociągnij za nią. Z bagażnika weź skrzynię z narzędziami i wyjmij z niej podnośnik i klucz.
Porozmawiaj z chłopakiem, a później kluczem obniż kosz. Dzięki temu pozbędziesz się i dzieciaka i dziadka. Wejdź do domu i zabierz strzelbę, wiatrak, a z szuflady chusteczkę.
Udaj się teraz za dom na pole. i strzelbą przegoń ptaki ze stracha na wróble. Później zdejmij z niego maskę do nurkowania i płetwy. Kopnij też kurę i zabierz pióro. Znasz powiedzenie o igle i stogu siana? Sprawdź, czy się sprawdzi.
Weź też sierp i popsute grabie. Udaj się nad jezioro. Naostrz sierp na kole od studni, następnie połącz maskę i płetwy w jedno i wejdź do wody (ale najpierw zwolnij grę).
Na dole, po lewej stronie jest kotwica - weź ją. Musisz to zrobić niemal na samym początku nurkowania, bo inaczej zabraknie ci powietrza.
Idź teraz do wioski, a później w prawo i dół. Krzaki zetnij sierpem, a kamień który leży pośrodku ekranu podnieś lewarkiem. Zabierz spod niego kość i wróć do wioski.
Psa przekup kością i otwórz klapę do piwnicy. Zejdź po drabinie. Znajdziesz się w ciemnej piwnicy. Spróbuj wziąć łopatę. Niestety Marek
przestraszy się pająka i ucieknie na górę. Zatrzaśnij klapę, a następnie otwórz ją i ponownie zejdź na dół. Na dole odpadło trochę tynku, odkrywając włącznik światła. Przyciśnij go, a kiedy pająk sobie pójdzie - weź łopatę. Jak chcesz się pośmiać, spróbuj wziąć także siekierę. Możesz już spokojnie wyjść na górę i wysusz wiatrakiem pranie wiszące na lince. Wejdź do domku i porozmawiaj z babcią. Możesz też

METROPOLIS software house

TEENAGENT

POKE PORADNIK

porozmawiać z dziewczyną siedzącą przed lustrem (później i tak będziesz musiał to zrobić). Wyjdź na zewnątrz i weź linkę. Pójdź do leśniczówce (na lewo od jeziora). Z kredensu zabierz nadgniły ser, a także piłę. Wyjdź z leśniczówki i idź w prawo, aż dojdziesz do posiadłości

Rozmawiaj tak długo ze strażnikiem, aż nie da ciIdź teraz dolną ścieżką i wyrwij dziki krzew i kamień leżący na ziemi. Idź dalej i przy pomocy piły zetnij gałąź drzewa. Zabierz celofan, który upuścił strażnik i wróć nad jezioro i napraw wiosło przy pomocy ściętej gałęzi. Teraz możesz udać się na wysepkę po dwa kwiaty. A jak masz już kwiaty spokojnie możesz dać po jednym babci i Asi (tak się nazywa dziewczyna). Weź także miotełkę, bo babcia przestanie mieć coś przeciw.

Idź do leśniczówki i włóż miotełkę do kominka. Następnie pomaluj sadzą ziemniak (masz go z dzikiego krzewu) - a dostaniesz granat (nawet się nie pytajcie). Ciasteczko 'przepuść' przez otwór w szafie (ten w kształcie serca), a następnie owiń celofanem. Wyjdź przed leśniczówkę i porozmawiaj z wiewiórką tak długo, aż zrzuci orzech. Pójdź do domku Asi i daj jej ciastko.
W zamian dostaniesz wstążkę. Napraw grabie wstążką i idź przed leśniczówkę. Grabiami przeczesz trawę i podnieś z ziemi orzech. Wróć ponownie do domu Asi i podmień orzech na sztuczne jabłko. No tak, jesteś szybszy niż Indy(tm).

Wyjdź z domu i idź tam, gdzie rośnie dziki krzew. Zamień się z jeżem na szyszkę. Połącz teraz szyszkę z igłą i piórem. Pójdź ekran w prawo i spróbuj wspiąć się po ścianie przy użyciu liny z kotwicą. No cóż nie udało się, więc spróbuj inaczej. Idź do miejsca gdzie jest strażnik i pójdź ostatnią (którą jeszcze nie szedłeś) ścieżką.
Przy pomocy lotki przedziuraw ul, a następnie otwórz klapę (wcześniej drogę zagradzały ci osy). No niestety i druga próba przedostania się do wewnątrz się nie powiodła. Jak to mówią do trzech razy sztuka. Pójdź tam, gdzie z ogrodzeniem graniczy drzewo i wrzuć granat do dziupli. Wyleci z niego ptak, a ty będziesz mógł wspiąć się po drzewie i spróbować po raz trzeci sforsować mury posiadłości. No niestety, i tym razem się nie udało.

Pójdź na pole i włóż chusteczkę do mysiej dziury (w stogu). Następnie daj myszy spleśniały ser. Ta będzie chciała uciec i trafi w twoją pułapkę. Pójdź teraz do jaskini. Wpuść mysz do dziury i szybko zatkaj otwór kamieniem. Później zaklej otwór super-klejem. Mysz wyjdzie drugim wyjściem, a ty zdobędziesz samorodek. Pójdź do miejsca gdzie jest dziki krzew i spróbuj zrobić podkop łopatą. Co prawda odkryłeś złoże ropy (małe), ale to też nie to.
Wróć przed wejście do posiadłości, z którego powinien wyjść sam Jan Ciągwa. Porozmawiaj z nim, a później podnieś banknot studolarowy, który leży na ziemi.
Spróbuj przekupić strażnika, ale ten głupek nawet nie potrafi dotrzymać danego słowa. Przyjrzyj mu się i udaj się do Asi. Porozmawiaj z nią i pokaż jej ten banknot. Bardzo się zdenerwujesz, co zaowocuje dostanie się do wewnątrz.

CZĘŚĆ III. POSIADŁOŚĆ

Od razu przejdź do następnego pomieszczenia - głównego hallu i wejdź w lewe drzwi. Znalazłeś się w kuchni. Weź wałek i butelkę chili. Wejdź teraz po schodach na górę i wyjmij z kosza na śmieci kartę papieru. Znajdź wyróżniającą się od innych książkę na regałach (powinna być w środkowym regale). Nie możesz jej wziąć, to chociaż przeczytaj co na niej jest napisane.
Przejrzyj teraz szuflady biurka w poszukiwaniu dyktafonu i polaroida. Widzisz kolorowe szuflady? Wyciągnij tę, która ma taki sam kolor jaki był w tytule tej wyróżniającej się książki, a następnie ją pociągnij. Otworzy się tajna skrytka, z której zabierz kasetę wideo.
Zejdź na dół i wejdź do pierwszych z góry drzwi. Trafiłeś do pokoju wypoczynkowego. Spod kanapy zabierz korek, a ze stolika butelkę i szczypce. Przeczytaj jeszcze gazetę, a wypadnie z niej pilota. Weź go, to chyba oczywiste. Na razie możesz stąd wyjść.
Idź w prawo i wejdź do kolejnych drzwi. Znajdziesz tam robota. Porozmawiaj z nim. Robot okaże się Robo-sejfem, który otworzy się gdy dostarczysz mu dowody, że jesteś jego właścicielem - Janem Ciągwą. Wyjdź z pokoju i idź jeszcze w prawo - trafisz do łazienki. Owiń korek papierem i zatkaj umywalkę.
Napuść nieco ciepłej wody i włóż tam butelkę chili.

Odlepi się od niej nalepka. Pójdź do kuchni i nalep naklejkę od chili na butelce z alkoholem. Teraz odłóż spreparowane chili na dawne miejsce i pogadaj z kucharzem, w wyniku czego zostaniesz sam. Rozbij radio wałkiem, a dostaniesz baterie, które powinieneś włożyć do polaroidu.

Dokończenie na stronie 23

DOSBox



Czasy, kiedy praktycznie każdy domowy pecet "chodził" pod DOSem minęły bezpowrotnie. Teraz rządzą Windowsy z rodziny NT oraz różnego rodzaju systemy linuxopodobne. Z jednej strony to dobrze, kompatybilność w dół bardzo spowalniała i wymuszała mało optymalne rozwiązania. Ale z drugiej, ktoś kto chce pracować z programami dosowymi (bądź grami), jest pozostawiony na łasce i niełasce różnego rodzaju emulatorów.
Najpopularniejszym, jest naturalnie emulator zawarty w samym windowsie (powiedzmy, że zajmujemy się wyłącznie Windowsami). Niestety, trudno nazwać go dobrym. Nowe peryferia nie współpracują dobrze pod powłoką dosa. Nowe karty graficzne nie radzą sobie z niektórymi trybami graficznymi, czy nie posiadają obsługi VESA, karty dźwiękowe nie wiedzą co to adlib czy SoundBlaster 16/Pro. Po prostu porażka. O graniu w wiele pozycji, po prostu można zapomnieć. Pozostaje więc wykorzystanie jakiegoś zewnętrznego programu, który umożliwiłby w miarę sensowną zabawę. Takimi programami są VirtualPC, VMWare, no i jest oczywiście DOSbox.
DOSBox ma trzy dwie nad konkurentami. Po pierwsze jest projektem open scource, a co za tym idzie można go uruchomić praktycznie na wszystkich liczących się OSach, a do tego jest darmowy. Po drugie, jest do użytku od razu po instalacji, nie trzeba nic instalować.
Co potrafi DOSBox? Ano sporo. Potrafi emulować procesory 286/386, potrafi uruchamiać gry w protected mode (czyli np. DooM). Emuluje również wszystkie liczące się standardy graficzne (łącznie z Herculesem i VESA, choć w tym ostatnim jedynie w 256 kolorach), a dźwięku możemy "posłuchać" min. z adliba, sb, gusa, czy Rolanda (yeeee). Naturalnie, możemy również bawić się ustawieniami pamięci, przydzielić jej więcej albo mniej (standardowo jest 16MB), w(y)łączyć ems/xms itp. Czyli prawdę mówiąc potrafi bardzo wiele. A prócz tego, możemy sobie płynnie sterować prędkością komputera, który emulujemy. Dzięki temu, można grać bez problemu w gry, które nie posiadają ustawionej na sztywno szybkości (np. Test Drive 3).
A teraz krótki poradnik jak posługiwać się programem.

Niestety (dla niektórych) gra nie posiada wbudowanego GUI, wszystko trzeba wklepywać.
Tzn. są graficzne nakładki, ale to przecież pójście na łatwiznę. Program uruchamiamy poleceniem
dosbox <scieżka>, gdzie <ścieżka> oznacza katalog z grą, którą DOSBox potraktuje jako katalog główny dysku C:.
W najprostszych przypadkach to wystarczy. Później wystarczy ewentualnie ustawić kartę dźwiękową i uruchomić grę. Kiedy potrzebujemy cd-romu, po prostu po uruchomieniu dosboxa wystarczy wklepać np. *mount d: f:\ -t cdrom* (zakładamy, że dysk d, jest docelowy a f źródłowy).
W przypadku dyskietek, zamiast -t cdrom wpisujemy *-t floppy*. Jak widać, nie można nazwać tego programu skomplikowanym.
Program chodzi za wolno/szybko (albo co gorzej nie działa w ogóle)? Trzeba się tym zająć. Zacznijmy od prędkości. Przede wszystkim, należy zamknąć wszystkie niepotrzebne programy, tak by DOSBox miał jak najwięcej dostępnych mocy procesora. Przy okazji dobrze otworzyć Menadżera Zadań, dzięki czemu będziemy mogli na żywo sprawdzać ile wolnych zasobów zostało. Wciskamy więc (już po uruchomieniu gry) CTRL+F11/F12, obserwując zarówno ilość cycles, jak i wykorzystanie procesora. Kiedy wartość przekroczy 90%, przestajemy podnosić. Przedobrzenie z ilością cykli, powoduje w efekcie zwolnienie całej pracy. Jeżeli gra działa wystarczająco szybko, to świetnie. Możesz grać. Jeżeli nie, to pozostaje jeszcze włączenie frameskip (CTRL+F7/F8). Standardowo program renderuje wszystkie klatki, jednak można ustawić tak by kilka klatek po prostu gubił. Dla niektórych gier (głównie turówek czy przygodówek) parametr frameskip można ustawić dość duży, bez zmniejszenia komfortu gry. Jednak strzelanki, wyścigi, czy w ogóle wszystkie gry w których płynny obraz to podstawa, nie ma co szarżować i wychodzić na więcej niż 2 opuszczone klatki.



Dla najbardziej wybrednych jest opcja grzebania w konfigu (dosbox.conf w katalogu z programem).

DOSBox

Możemy tam zmienić min. defaultowe ustawienia cycles i frameskip, żeby nie musieć po każdym uruchomieniu się tym bawić. Możemy również zmienić ustawienia karty dźwiękowej, czy graficznej, czy włączyć i wyłączyć XMS/EMS. Jest nawet zakładka [autoexec], gdzie jeżeli wpiszemy jakieś polecenie (np. wspomniane wcześniej montowanie dysków), to będzie wykonywane za każdym uruchomieniem programu.
Niestety, DOSBox nie jest też pozbawiony wad. Przede wszystkim, obsługa trybu chronionego jest słabo zaimplementowana. Pogranie w coś bardziej wymagającego nawet na mocnym (no uznajmy P4 2GHz za mocny) sprzęcie, raczej nie należy do przyjemności. W *Fade to Black*, dopiero po ustawieniu detali na minimum (320x200, bez cieniowania, najmniejsza ilość detali) i włączeniu frameskip=3 dało się (jako tako) grać. Dla porównania na VirtualPC ta sama gra chodziła bez problemu na najwyższych detalach.
Niemniej, jeżeli ktoś potrzebuje pograć w coś, co wymagało mocnego 386, albo słabiutkiego 486, to Dosbox nadaje się wspaniale. Miejmy nadzieję, że kolejne wersje (jak na razie jest 0.61) będą coraz lepiej zoptymalizowane, dzięki czemu będzie można pograć w takiego *Need for Speed* czy *Wing Commandera 4*.

Maciej Kaczyński



Wróć do pokoju wypoczynkowego i włóż kasetę do wideo. Następnie pilotem włącz telewizor. A fuj.... co za żałosny widok. Nagraj na dyktafon głos Ciągwy,
a także zrób mu zdjęcie.
Możesz już opuścić pokój. Wróć jeszcze na górę i weź kolejną kartkę papieru. Wróć do kuchni i otwórz lodówkę (dwa razy). Spróbuj wziąć mięso.
Niestety przymarzło. Podpal papier od gorącej blachy, a następnie podgrzej mięso papierem. Wrzuć mięso do kotła i idź do łazienki. Szczypcami weź skarpetki Ciągwy i idź do pokoju z Cześkiem.
Pokaż mu następujące przedmioty: skarpetki, dyktafon i zdjęcie Ciągwy. Ogłupiony robot weźmie cię za Ciągwę i otworzy się. Wewnątrz znajdują się słój i dziennik (autoryzowany) biznesmena. Weź go i przeczytaj. Dowiesz się wszystkiego o interesach Ciągwy.

Kiedy skończysz czytać, zorientujesz się, że do pokoju chce wejść sam Ciągwa. Schowaj się w dolnym lewym rogu pokoju (będzie odpowiedni napis).
Wkrótce strażnik zawoła Ciągwę, że ma iść do laboratorium i ten wyjdzie. Zabierz ze stołu klamkę i wyjdź. Przyjrzyj się drzwiom prowadzącym do łazienki.

Widzisz ten dziwny otwór na prawo od drzwi? Włóż tam klamkę i wejdź do tajnego pokoju. Żeby przedostać się przez wentylator, musisz zażyć tabletkę ("weź pigułkę, weź pigułkę..." :)). Faktycznie długotrwałość tabletek nie jest zbyt wielka. Wyłącz wentylator pstryczkiem i wejdź do laboratorium.

Wkrótce pojawi się Pułkownik, ale Ciągwa będzie chciał uciec. Pobiegnij za nim (do pokoju gdzie jest telewizor) i wejdź do otwartej szafy. Nie wdawaj się w długie gadki, tylko walnij go w głowę butelką chili.

No i tak oto stałeś się Nastoletnim Agentem. A co do Asi, no, zresztą to dowiesz się samemu...



Maciej Kaczyński

Jak powstaje POKE?

Pewnie wielu z was (albo chociaż część z was) zastanawiało się jak powstaje pismo takie jak POKE. Otóż, czas chyba przyszedł na przedstawienie jak to wygląda od początku do końca na przykładzie numeru piątego.

I. Wstęp

Prace nad najnowszym numerem nie rozpoczęły się, jak to było w zwyczaju, od razu po premierze numeru czwartego. Święta i sylwester sprawiły, że dałem spokój chłopakom do drugiego stycznia. Ja naturalnie pracowałem już pełną parą (no dobra, żartuję). Głównie zaprzątały mnie problemy ulepszenia wyglądu pisma i tego, czego jeszcze nie ma, a co powinno być w POKE. No i powstawały pierwsze pomysły na artykuły. Tu mała dygresja. Spora część artykułów, głownie z działu Od Redakcji powstaje dłużej niż jeden numer. Niektóre z artykułów są dość rozbudowane i zebranie dobrych materiałów trwa dość długo. A część, no cóż... Niektóre z tekstów są rozbabrane i tylko czekają na to, żeby je uporządkować i dokończyć. Niektóre z nich wręcz stały się nieaktualne i trzeba je będzie w zasadzie napisać od początku. Podobnie jest zresztą z grami. Jeżeli gry nie przejdę od razu, tylko zostawię na później, to „później" coraz bardziej się oddala. W Tomb Raiderze zostało mi tylko 5 poziomów do końca, w Amerzone ostatnia płyta. Heretica 2 czy DN3D całego skończyłem dość niedawno i w sumie wystarczyłoby uporządkować notatki pisane podczas samej gry.
Ale chyba odbiegłem nieco od tematu.

II. Teoria

W teorii wszystko miało być proste. Teksty mają napływać przez cały okres trwania prac nad numerem, a nie wszystko na ostatnią chwilę. Na bieżąco miała pracować korekta i skład pisma do pdfów. Dzięki temu, znacznie skraca się czas od zamknięcia numeru do wydania.

III. Praktyka

Z nią jest jak zwykle gorzej. Początek był jeszcze nienajgorszy. Hawk jako pierwszy wrzucił jeden tekst, Jim wrzucił screenshoty do recenzji Franko, a także robił za korektę tekstów, które w końcu zaczęły się pojawiać (czyt. zacząłem je wrzucać). I to w zasadzie tyle. Recenzja Franko miała być gotowa już do poprzedniego numeru pisma, ale był poślizg. Teraz, nawet nie wiadomo czy w tym numerze się ukarze, ale o tym później. 22 stycznia, a więc po 3 tygodniach teoretycznej pracy (nawet przy niewielkiej ilości posiadanego czasu wystarczy to na przejście i opisanie chociaż jednej gry) ustalam termin nadsyłania materiałów na 12 lutego.
I tak mijały dni, a tekstów (poza moimi, a później także Mancubusa) nie przybywało. Jak to zwykle w takich przypadkach bywa, zaczynam się irytować i przypominać chłopakom, że warto byłoby wziąć się do roboty. Jim, taktycznie zaczął milczeć, Dracon__ obrócił wszystko w żart i zbywał mnie tekstami typu "jutro już na pewno się wezmę do roboty" (jak się nietrudno domyśleć, nic się nazajutrz nie działo).
Hawk uciekł do pracy (złożył tylko jednego pdfa), zaś Adept... no cóż... Adept od połowy sierpnia jest raczej nieobecny. Albo się nie pojawia, albo milczy jak zaklęty.
Z upływem dni, deadline przesunął się z 12 na 14 lutego.
Dracon__ już 12 oświadczył, że na 14 się nie wyrobi, ale 15 będzie miał już sporo czasu więc usiądzie i weźmie się za pisanie. Dziś jest 20. Żadnych tekstów nie ma.

IV. Deadline

No i wreszcie nastąpił dzień 15 lutego (deadline upływał z 14 na 15). Na gazetowym ftp znalazło się zaledwie 6 tekstów (w tym jeden nie przeszedł jeszcze przez korektę). To zdecydowanie za mało, żeby w ogóle myśleć o kolejnym numerze pisma. Tu muszę uderzyć się w pierś, ja też nie byłem bez winy. Nie skończyłem pisać żadnego artykułu Od Redakcji, czy z działu "Jest Technicznie". Ten drugi błąd naprawiłem jeszcze 15 kiedy doszły dwa kolejne teksty. Na dzień 16 lutego, na gazetowym ftp było zaledwie 9 wrzuconych tekstów. Doliczając do tego okładkę, pocztę, spis treści (no i ten materiał) wystarczyłoby to na jakieś 15 stron. Trochę mało.
Cóż więc było robić? To co zawsze, olać ten deadline i dać kolejny, przed którym trzeba wiercić im dziury w brzuchu i stać nad głową i pilnować.

V. Dzisiaj i przyszłość

Jak na razie, słabo ta metoda skutkuje. Chwilowo nowy deadline (jak na razie ostateczny) jest ustalony na 23 lutego. Nie jest to może dużo czasu, ale na przynajmniej jeden tekst wystarczy, nawet jeżeli do tej pory zbijało się bąki. Po tym czasie, miejmy nadzieję obfitym w nowe materiały, kolega Jim (jeżeli będzie łaskaw wziąć się do roboty) przeczyta i poprawi wszelkie znalezione błędy, a następnie kolega Hawk wygeneruje z tego jakieś pdfy (miejmy nadzieję, że zajmie mu tym razem mniej niż 2 tygodnie).

VI. Konkluzja

Jak widać, pismo rodzi się w bólach, niejako na siłę. Choć może to złe wyrażenie. Chłopaki po prostu wymagają silnego impulsu do pracy, bo sami z siebie się do roboty nie wezmą. A bez tego... no cóż... na POKE#3 trzeba było czekać 6 miesięcy. Chyba nikt nie chciałby, żeby pismo pojawiało się dwa razy do roku. Prawda?

VII. Postscriptum

14 marca. Stwierdziłem, że dalsze czekanie nie ma większego sensu. W najbliższym czasie raczej nie doczekam się żadnych nowych tekstów. Jak na razie POKE ma się dobrze, niedługo zacznie się zbieranie materiałów do kolejnego, szóstego numeru pisma. Szacunkowa data premiery: 1 czerwca.

Maciej Kaczyński

Top 10: gry, które domagają się remake'ów.

Są takie gry, które w zasadzie nie schodzą z ekranów komputerów i konsol. Czasami, dla zmyłki są prezentowane jako kolejne części, choć tak naprawdę to tylko niewiele zmienione oryginały. Zmiany są zazwyczaj kosmetyczne i przede wszystkim koncentrują się na polepszeniu grafiki. Takie *Wormsy* chociażby. Niby jedna z części odbiega od ustalonego schematu (na rzecz bycia klonem *Bust-A-Move*), ale dopiero *Worms 3D* to więcej niż nowe bronie i jeszcze bardziej cukierkowa grafika. Albo w takiej Fifie, najwięcej czasu poświęca się aktualizacji składów i polepszaniu grafiki, żeby twarze gwiazd były jeszcze łatwiej rozpoznawalne. Są jednak gry, które aż proszą się, żeby dać im jeszcze jedną szansę na przyciągnięcie graczy, właśnie im poświęciłem ten artykuł.
Tu jeszcze uwaga...w artykule zostały wzięte pod uwagę wyłącznie te pozycje, które nie doczekały się w ostatnich kilku latach żadnej nowej odsłony, albo remake nie jest oficjalnie zapowiedziany. Dlatego też, na pewno nie znajdziecie tu nic o Elite czy Sid Meier's Pirates!. Nie znajdziecie również żadnej przygodówki, i FPSa. Dlaczego? Uważam, że uwspółcześnienie wymagałoby napisanie całej gry od początku. A oto oni...

Tie Fighter (c)1994



Tie Fighter, czyli kontynuacja X-Winga, to jeden z nielicznych przypadków, kiedy kolejna część okazała się we wszystkim lepsza niż poprzedniczka. Lepiej pomyślane i bardziej różnorodne misje, więcej kampanii, usprawnienia w silniku gry (min. namierzanie poszczególnych elementów statku), a przede wszystkim fabuła, która sprawiła że było się dumnym z bycia pilotem Imperium.
Co zmienić: Prawdę mówiąc, niewiele. Prócz naturalnie silnika, który potrafiłby obsłużyć wszelkie cuda-niewidy obecne w dzisiejszych produkcjach, bardzo by się przydało trochę unowocześnić misje. Głównie chodzi o zwiększenie ilości jednostek biorących udział w misjach. Bardzo miłym dodatkiem byłby zestaw nowych kampanii, czy chociaż edytor misji. O trybie multiplayer wspominać chyba nie trzeba, bo to oczywiste.
Szanse: Niewielka. Dużo większe zyski przyniósłby tytuł podobny do Rogue Squadron, czy StarFightera, niż realistyczny (jeżeli w ogóle można mówić o realizmie w Star Warsach) symulator. Poza tym, pewnie przeniesiono by akcję w czasy Wojen Klonów, bądź Epizodu III, choć to akurat niekoniecznie musi oznaczać złej gry.

UFO: Enemy Unknown (c) 1994



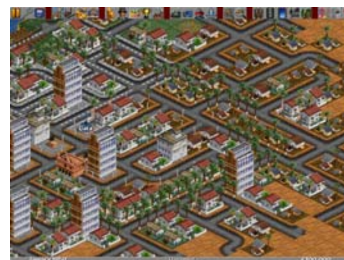
Nie ulega wątpliwości, że UFO (oraz XCOM:TFTD) należą do najlepszych gier strategicznych w historii gier. Świetnie połączono w nich elementy ekonomiczne z walką taktyczną.
Co zmienić: Prócz standardowego faceliftingu silnika gry, przede wszystkim warto byłoby nieco wzbogacić możliwości - przydałoby się parę nowych technologii do wynalezienia, więcej rodzajów ufoków, bardziej zróżnicowane tereny działań. Świetnie, gdyby połączono Enemy Unknown z Terrorem w jedną grę.
Szanse: Trudno powiedzieć, ale pewnie niewielkie. Chociaż wiele graczy czeka na godnego następcę UFO, to jak dotąd nie pojawiło się nic, co mogło by chociaż się z tą grą równać. Coraz większe oczekiwania graczy powodują, że firmy boją się zaryzykować.

Covert Action (c) 1990



W Covert Action wcielamy się w tajnego agenta (lub agentkę), który walczy z różnymi agencjami wywiadowczymi oraz organizacjami przestępczymi.
W przeciwieństwie do innych gier, w CA wszystko zależy właśnie od nas. Jeżeli znajdziemy zaszyfrowaną wiadomość, to naszym zadaniem jest rozszyfrowanie jej. Możemy oczywiście polecić to zadanie automatowi, ale ten jest bardzo wolny, tak więc możemy nie zdążyć na czas na umówione spotkanie, itd., itp. Dodam jeszcze, że będziemy musieli także infiltrować obce budynki, śledzić ludzi, rozbrajać alarmy.
Co zmienić: Sama gra mogłaby wyglądać na połączenie GTA3 ze Splinter Cell'em. Przede wszystkim trzeba nieco uwspółcześnić grę - zaludnić miasta, dać trochę więcej emocjonującej akcji, typu pościgi, strzelaniny. Przydałyby się bardziej rozbudowane elementy szpiegowskie - jakieś podsłuchiwanie rozmów, hackowanie komputerów i tym podobne. Naturalnie cała losowość gry powinna pozostać. Przydałaby się również możliwość korzystania z pomocy pomocników (dzięki czemu łatwo zaimplementować tryb cooperative), którzy odwalaliby część roboty za nas, albo pomagali w niektórych momentach. Ciekawym pomysłem byłby także tryb gry kilku graczy na kilku graczy.
Szanse: Ciężko powiedzieć. Sid Meier odzyskał część licencji gier Microprose, więc może tam coś rzeźbi. Przy odrobinie wysiłku to byłby wielki hit.

Transport Tycoon Deluxe (c) 1995



Jeden z najlepiej wspominanych tycoonów w historii. Wcielamy się we właściciela firmy transportowej i staramy się zarobić całe góry szmalu na prze-wozie ludzi i towarów. Do swojej dyspozycji mamy samochody, statki, no i oczywiście samoloty.
Co zmienić: Przede wszystkim żeby dało się grać spod windowsa bez żadnych TTDPatchy, poza tym rozbudować nieco samą grę - większe mapy, więcej pojazdów, towarów i tym podobny standard. Do tego tryb multiplayer.
Szanse: Zadziwiająco duże. Chris Sawyer na swojej stronie pisze, że jest zainteresowany napisaniem kolejnej części. Ale brak konkretów kiedy i jak.

Top 10: gry, które domagają się remake'ów.

Stunts(c) 1990



O Stuntsach napisano wiele, i wiele jeszcze można by napisać. Świetne połączenie gry wyścigowej, z wyczynami kaskaderskimi.
Co zmienić: nowe elementy tras, większe trasy, no i multiplayer. Reszta mogłaby pozostać bez zmian (rzecz jasna prócz grafiki).
Szanse: Powstało Stunts GP, ale było kiepskie, powstała Trackmania, ale to wciąż nie to. Prędzej czy później pewnie temat powróci, ale czy będzie lepszy od pierwowzoru?

Darklands (c) 1992



I jeszcze jedna gra Microprose (tym razem ostatnia). To co w tej grze było wspaniałego to ogromna swoboda działania, a także niezwykły świat (czy może raczej zwykły). Poruszaliśmy się po średniowiecznej Europie (a raczej terenach dzisiejszych Niemiec) szukając sławy i pomagając słabszym. Naturalnie Europa została stworzona na wzór dawnych wierzeń, ze smokami, czarownicami i diabłami. Zamiast standardowej magii były alchemia i modlitwy do świętych.
Co zmienić: Wystarczyłoby nieco urozmaicić świat, dodać trochę wiosek, większą różnorodność zadań i to w zasadzie wszystko. W dodatkach można by rozszerzyć świat gry o kolejne krainy, tak by móc podróżować po całej Europie (i Bliskim Wschodzie).
Szanse: patrz Covert Action.

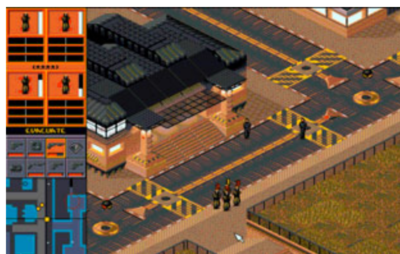
Robinson's Requiem (c)1994



Bardzo ambitna, choć niezbyt dopracowana gra rpg, czy też może symulator survivalu. Niestety wysoki poziom trudności i duża umieralność od razu na początku gry, bardzo łatwo zniechęcały graczy. A szkoda, bo w mało której grze można (a właściwie trzeba) samemu polować, łowić ryby (żyłka + haczyk + drewienko i mamy wędkę), rozpalać ognisko, żeby się ogrzać, czy brać medykamenty w razie choroby.
Co zmienić: Zdecydowanie uprościć rozgrywkę. Ilość czynników w oryginale, nad którymi trzeba było czuwać była największą wadą gry. Cała reszta w zasadzie mogłaby pozostać bez zmian. No może, parę NPCów by się przydało.
Szanse: Zerowe. Projekt jest bardzo ryzykowny i raczej mało kto zdecydowałby się na stworzenie podobnej pozycji.

Syndicate (c) 1993

XXI wiek. Ogromne korporacje zajęły miejsca rządów. Ty, przywódca jednego z Syndykatu, próbujesz walczyć o nowe rynki wpływów na całym świecie. Swego czasu to była



bardzo innowacyjna gra. Połączenie strategii, z grą akcji. Gęsto zaludnione miasta, obcy agenci, i nasz oddział gotowy do akcji. Pewnie część rozgłosu należy przypisać niebywałej brutalności gry, ludzi można było min. podpalić (a wtedy biegali w płomieniach, ich krzyki, przynajmniej wg legendy, musiały zostać ocenzurowane), przejechać czy "pociągnąć" z miniguna. Gra doczekała się dodatku i sequela, ale to już nie było to.
Co zmienić: "odsztucznić" świat. Niestety w pierwszej części miasta były bardzo sterylne. Gdzie normalne dzielnice, magazyny, sklepy, slumsy? Bez wątpienia, trzeba również urozmaicić misje. Wcale nie pogniewałbym się, gdyby pojawiły się jakieś misje, w których trzeba by było trochę pomyśleć, typu misje szpiegowskie, tu się przebrać, tam kogoś porwać, i wykraść niepostrzeżenie broń/urządzenie/wszczep Przydałby się również większy arsenał środków i obowiązkowo multiplayer.

Mercenary (c) 1985



Jedna z dwóch gier w rankingu, znanych jeszcze z komputerów 8bit. Akcja dzieje się na planecie Targ, z której (jak można domyśleć się z podtytułu) należy się wydostać. Aby przeżyć pomagamy jednej z dwóch wrogich frakcji na planecie, dzięki którym zdobędziesz pieniądze, a także dostęp do nowych lokacji. Naprawdę wielka gra.
Co zmienić: W sumie, to co zwykle wypadałoby zmienić. Nowa grafika, więcej misji, bardziej szczegółowy świat.
Szanse: Na komercyjny produkt raczej bym nie liczył. Co najwyżej jakaś amatorska produkcja.

Lords of Midnight (c) 1985



Połączenie przygodówki ze... strategią i rpg. Poruszamy się po ogromnej krainie (4000 lokacji) Midnight, zdobywamy przyjaciół i budujemy armie, by w końcu stanąć do walki ze złym Doomdarkiem. Naturalnie, kiedy już zdobędziemy przyjaciół możemy również nimi kierować, by ułatwić sobie nasze zadanie.
Co Zmienić: I znowu - niewiele. W sumie tradycyjnie wystarczyłoby zwiększenie bogactwa świata.
Szanse: Dziś już takich gier się nie robi, poza tym część trzecia cyklu była bardzo średnia.

I to by było na tyle. Naturalnie takich gier, można wskazać dużo więcej. Ja wybrałem te, może nawet za kilka tygodni zmieniłbym listę na jakieś zupełnie inne pozycje. Niemniej, chciałbym, żeby chociaż połowa z tych gier doczekała się *porządnej* odświeżonej wersji.

Maciej Kaczyński

POKE-poczta

mianowicie ma do was prosbe abyscie opisali sposob uruchamiania gier pod windowsa xp. Poniewaz duzo osob ma z tym problemy
:)

Tetro

Cały dział Jest Technicznie jest generalnie poświęcony uruchamianiu starych gier na nowych systemach i komputerach. Poza tym, wychodzimy z założenia że gry najlepiej uruchamiać na tej platformie, z myślą o której powstawała dana pozycja.

poszukuję manuala do gry "Lord of the Rings" (vol.1). Czy jesteście w stanie pomóc?

Mariusz

Szczerze mówiąc, w instrukcji nie ma zbyt wiele przydatnych rzeczy (dla kogoś kto zna Wyprawę). Ponad połowa instrukcji to fragmenty tej właśnie książki. Ale skoro nalegasz, jest na Home of the Underdogs. Z tego co widzę jest kompletny, brakuje jedynie obrazków.

Zastanawiałem się, czy rzeczywiście jesteście pierwszym pismem o starych grach komputerowych. Jeśli nie macie nic wspólnego z Memories Service to wychodzi na to, że nie jesteście pierwsi...

Naturalnie, że MS znamy i nie zamierzamy udawać, że takie coś w ogóle nie istniało. Ale, tak jak pisałeś później są dwie istotne rzeczy, na które trzeba zwrócić uwagę. Z których pierwszym jest słówko **pismo**. Naturalnie czy POKE to pismo, czy e-zin, to sprawa dyskusyjna. Chociaż nie ukrywamy że POKE powstało z myślą o *dystrybucji* papierowej (no w obecnej sytuacji jest to rzecz jasna drukowanie na drukarce), nie zaś czytaniu z komputera jak to było w przypadku MS (i innych e-zinów). W tym właśnie bliżej nam do pism. Drugą sprawą jest słówko **wyłącznie**. POKE jest tworem, powiedzmy „wyspecjalizowanym”, w którym wszystkie elementy są podporządkowane jednemu tematowi, właśnie starym grom. W MS prócz recenzji starych gier (chociaż w MS#8 pojawiła się zaledwie trzyletnia gra pt. Clash która nie jest żadnym rimejkiem), znalazły się np. kursy programowania w Pascalu, JavaScript, ActiveForm. Wśród publicystyki znalazłem choćby wywiad z Wojciechem Przylenckim, administratorem PRV.PL (MS#12). Podsumowując, dzięki tym dwóm słówkom, no cóż... nie można nam zarzucić że mówimy nieprawdę.

- czy nie możnaby umożliwić kontaktu podając na stronie adres email? proste rozwiązania bywają całkiem wygodne
- możnaby dodać możliwość przeglądania numerów on-line. wystarczy link do niespakowanego pliku pdf, a przeglądarka sama załatwi resztę

Madzio

Co do pierwszego, to lata doświadczeń udowodniły nam, że dzięki systemowi, który obecnie jest na stronie, przychodzi znacznie mniej głupich listów, o spamie nie wspominając. A adres mailowy jest przecież umieszczony w piśmie.
Co do drugiego pytania, to pliki specjalnie zostały spakowane, żeby ktoś przypadkiem wciskając na pdfa nie otworzył sobie go w przeglądarce, tylko ściągnął na dysk. I bardzo się dziwię ludziom, że w ogóle mają włączoną integrację Acrobat Readera z przeglądarką. Tak więc na razie nic z tego. Na pocieszenie, od tego numeru są przygotowanie niektóre strony do ściągnięcia i podejrzenia.

Probowaliscie grac w jetstrike na xp? jezeli tak to jakie dodatkowe programy musza byc zainsatlowane zeby to poprawnie działało?

Radek

Generalnie, to nie próbowaliśmy (a przynajmniej ja nie). Niemniej, pamiętam, że nawet pod Win98 gra była bardzo kapryśna i były problemy z jej poprawnym działaniem. Możesz spróbować odpalić ją pod opisywanym w tym numerze DOSBoxem, albo grać w wersję amigową pod emulatorem.

Chciałbym współpracować przy tworzeniu waszej gazetki, w tych sprawach siedzę już kilka dobrych latek i myślę, że nieźle się orientuję a poza tym chyba przyda się wam ktoś kto poganiałby was do dalszej pracy :)
pozdrawiam

illusion

Takich listów dostajemy sporo, więc może czas na ogłoszenie oficjalnej informacji rekrutacyjnej, którą możecie przeczytać poniżej.

Jak zostać współpracownikiem POKE?

Aby zostać przyjętym do elitarnego grona POKErzystów, należy spełnić następujące warunki:

1. masz dostęp do internetu. Skoro czytasz POKE, to pewnie masz, ale lepiej dmuchać na zimne. Stałe łącze nie jest wymagane, choć uprzedzamy że teksty wraz z obrazkami należy oddawać przez internet.
2. masz opanowany język polski w stopniu dostatecznym. Nie musisz pisać niczym zawodowy pisarz, wystarczy jak nie kaleczysz języka.
3. masz pojęcie o tym, o czym chcesz pisać. To ty sobie będziesz wybierać tematy, więc byłoby głupio się zbłaźnić.
4. masz dostęp do starych (do 1999 roku) gier. Nie interesują nas teksty pisane na podstawie ripów, wyłącznie pełne wersje.

Jeżeli spełniasz te warunki, to wal śmiało na adres **wspolpraca@poke.tk**. Zamieść tam małe info o sobie, w co lubisz grać i czym chciałbyś się zajmować w POKE. Mile widziana również próbka twórczości (w przypadku recenzji dobrze, gdyby tekst był wielokrotnością 3000-3500 znaków).

Najbardziej zależy nam na osobach, które mogłyby pisać o platformach i gatunkach dotychczas marginalizowanych – kogoś od konsol, komputerów ZX Spectrum, Apple II, Amstrad CPC, strategii, rpgów, symulatorów. Jednak z chęcią przyjmiemy każdą sensowną pomoc.

Z frontu ...

Od ostatniego odcinka „Z frontu...” minęło dokładnie pół roku. Od tego czasu trochę się działo w światku starych gier, toteż pomyślałem, że warto by było nadrobić nieco zaległości.

Djuk na haju

Od udostępnienia źródeł do strzelanki FPP – Duke Nukem 3D minął prawie rok. Niestety, nadal nie doczekaliśmy się doskonałego source portu do tej gry (który dorównywałby możliwościom np. JDoomowi czy ZDoomowi). Najlepszy djukowy port – Jonof's Duke 3D powoli zaczyna wyglądać całkiem, całkiem. W nowej wersji wprowadzono nawet obsługę tekstur hi-res (coś w stylu tego z JDooma)
Przykładowy obrazek z użyciem tekstur w wysokiej rozdzielczości:



Na szczególną uwagę radzę zwrócić na szybę z pięknym refleksem, oraz nowy „HUD”. I jeszcze adres strony, z której można pobrać source port:
http://jonof.edgenetwork.org/buildport/duke3d

AGI na Malucha

Miłośnicy przygodówek (szczególnie tych opartych o AGI) nie mogą narzekać. Całkiem niedawno został wydany interpreter tych gier (min. Larry 1, King's Quest 1-3, Manhunter, Space Quest) na konsolę Nindento Gameboy Advance.
Jak się gra? Doskonale, gry emulowane są w 100%, nie ma problemów z zapisaniem stanów gry. Komendy wpisuje się wybierając je z wbudowanego słownika, dlatego gra się bardzo szybko.
Adres strony: http://www.bripro.com/gbagi

Nowy SCUMMVM

15 marca wyszła nowa (0.6) wersja wirtualnej maszyny do gier opartych o SCUMM (i nie tylko). Jak zwykle bywa, poprawiono obsługę dotychczas emulowanych gier, a także dodano nowe pozycje. – *Flight of Amazon Queen*, przygodówkę z 95 roku (udostępniono obydwie wersje gry – dyskietkową oraz cd) oraz *Broken Sword 1 i 2*.
A w wersji 0.7 kolejne doskonałe przygodówki – *Inherit the Earth* oraz *I have no mouth and I must scream*. Ja już nie mogę się doczekać.

Kolejne darmowe gry

Rzeszowska firma LK Avalon udostępniła dwie kolejne swoje gry za zupełną darmochę. Są to *Skaut Kwatermaster* oraz *Sfinx*.
Obydwie są do pobrania ze strony firmowej.

Polskie Centrum Starych Gier

W polskim internecie pojawiła się nowa strona poświęcona starym grom. Ze strony naturalnie można ściągnąć zamieszczone tam gry.
Dlaczego w ogóle o tym piszę? Przecież takich stron powstają dziesiątki. Niby tak, ale ile z nich jest hostowane przez poważne serwisy poświęcone grom (w tym wypadku Gry Online)? To bardzo odważne ze strony serwisu, w końcu nic nie stoi na przeszkodzie, żeby ogromne korporacje w stylu Lucas Arts, Electronic Arts czy Activision podjęło wobec niego kroki prawne (a w efekcie puszczenie serwisu z torbami).
Ciekawe co się z tego wylęgnie.

Lara na haju

Ci ludzie nie mają sumienia, ciągle coś chcą poprawiać. Jak nie Duke, to pierwszy Tomb Raider.
Wyobraźcie sobie, że jest taki program jak GLIDos – program który przenosi niektóre gry dosowe obsługujące glide, pod windowsa (min. Red Baron 3D, Screamer Rally, Descent II czy Tomb Raider).
W najnowszej wersji tego programu wprowadzono również obsługę tekstur w wysokiej rozdzielczości do pierwszej części przygód Lary Croft. W tym momencie nowe tekstury powstały do pierwszego „świata” w grze.
Szkoda, że sam GLIDos jest programem komercyjnym. Strona projektu:
http://www.glidos.net